TODO SOBRE FINAL FANTASY X Y XI

SÓLO 2,40 €

SUPERJUEGOS

+ 2 superguías + supertrucos

· núm 120 mayo 2002
· 2,40 euros

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

GUN VALKYRIE - BURNOUT

PUNTUAMOS LOS PRIMEROS JUEGOS

DRAKAN + BLOOD OMEN 2

Los dos beat´em-up más esperados saltan al ring para luchar por el primer puesto del género de la lucha

VIRTUA FIGHTER VS. TEKKEN 4

¿Cuál es el mejor de los dos?

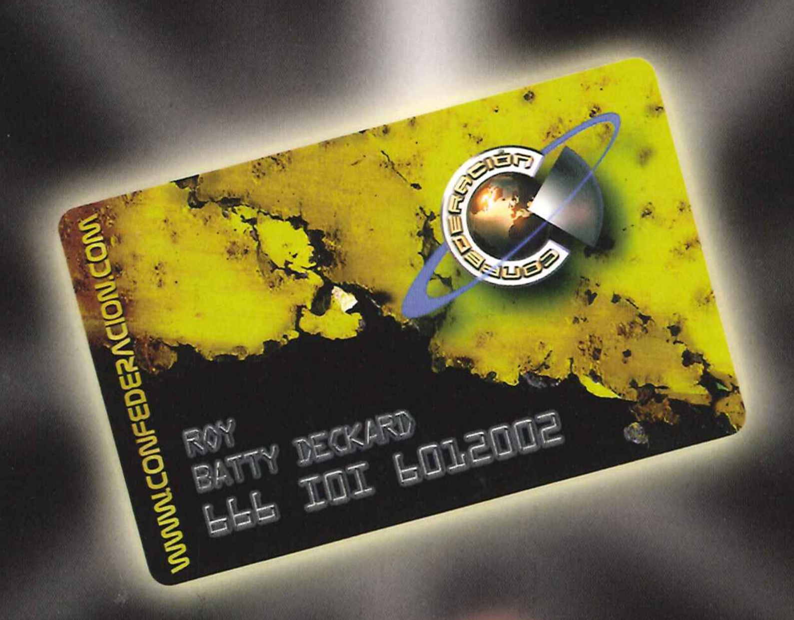
JUEGOS EN RED

INTERNET

CONFEDERACIÓN

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

¡Te la has ganado!



Ya puedes conseguir tu Tarjeta de Socio de Confederación y beneficiarte de todas sus ventajas: Torneos, Partys, Promociones, Bonos, Kedadas y un Gran Sorteo Mensual con Magníficos Premios. Hazte con tu Tarjeta de Socio, porque... ¡Te la has ganado!

INFÓRMATE EN CUALQUIERA DE NUESTRAS SALAS O VISITA WWW.CONFEDERACION.COM

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

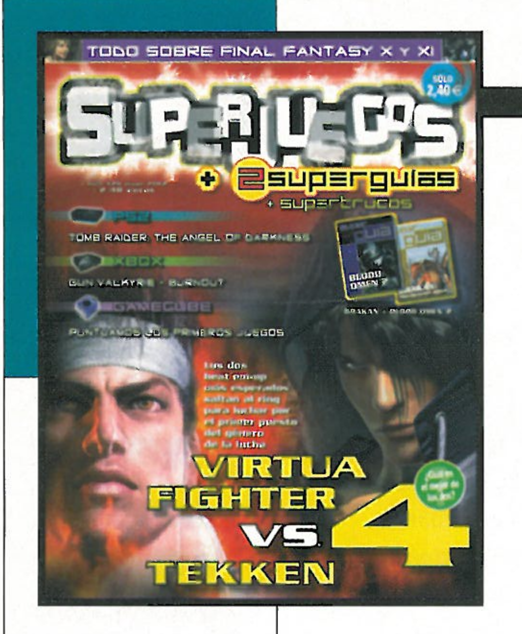
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

SUMARIO Nº 120



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Juan Carlos Sanz Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

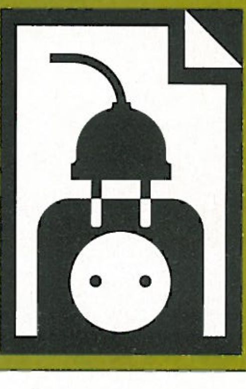
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

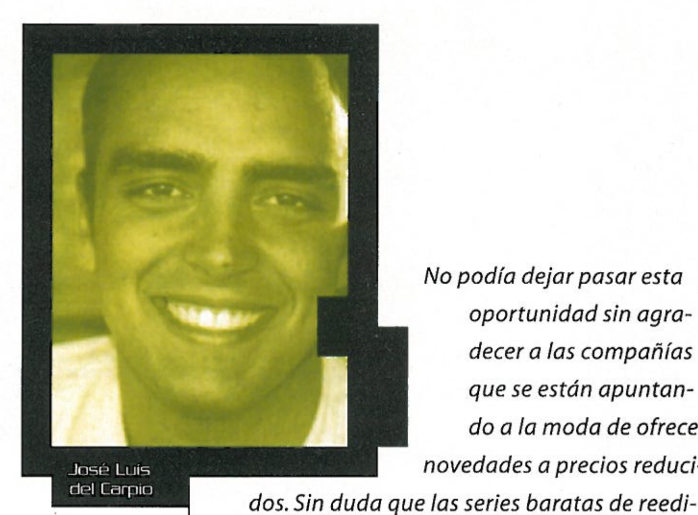
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

No podía dejar pasar esta oportunidad sin agradecer a las compañías que se están apuntando a la moda de ofrecer novedades a precios reducidos. Sin duda que las series baratas de reediciones de juegos relativamente antiguos son una extraordinaria opción (y su éxito de ventas así lo corrobora), pero que un juego nuevo, recién salido al mercado, pueda adquirirse a 30 euros, es algo realmente importante. Importante para la lucha contra la piratería y también importante por el desequilibrio entre unos juegos y otros. No es totalmente justo que una gran estrella valga lo mismo que un juego normalito, e incluso más barato en algunos casos. Con la reducción en la inversión, juegos que quizá nunca recomendaríamos ganan muchos enteros, y la relación calidad-precio gana muchísimos puntos. Es la mejor manera de dar salida a los títulos quizá no tan aventajados, pero que a ese precio sí que se convierten en una extraordinaria opción de compra. Por ahora sólo está pasando esto en PlayStation 2, pero esperemos que las nuevas consolas sigan su estela e imiten esta nueva política. Desde aquí os animamos a adquirir estas ofertas para que esto se convierta en una constante.

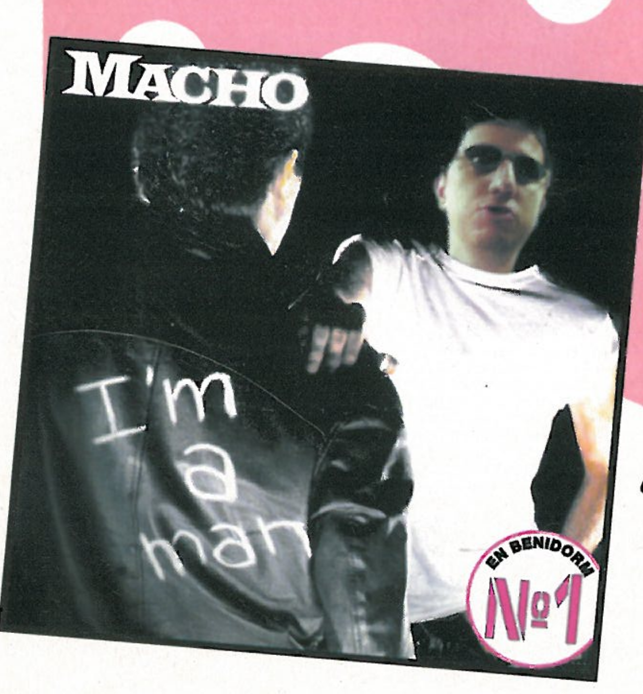
En otro orden de cosas, y como siempre hacemos cuando se lanza al mercado una nueva consola, queríamos dar la bienvenida y desearle la mejor de las suertes a GameCube, una extraordinaria máquina con personalidad propia que a buen seguro satisfará las necesidades lúdicas de los «nintenderos» de toda la vida. Juegos como Luigi Mansion, Rogue Leader, Sonic Adventure 2 Battle y Wave Race merecen, por sí solos la adquisición de una consola que, además de todo, es de las tres grandes rivales, la que está a un precio más reducido. Calidad, cantidad y un extraordinario posicionamiento. ¿Alguien da más?

Los 40 despreciables

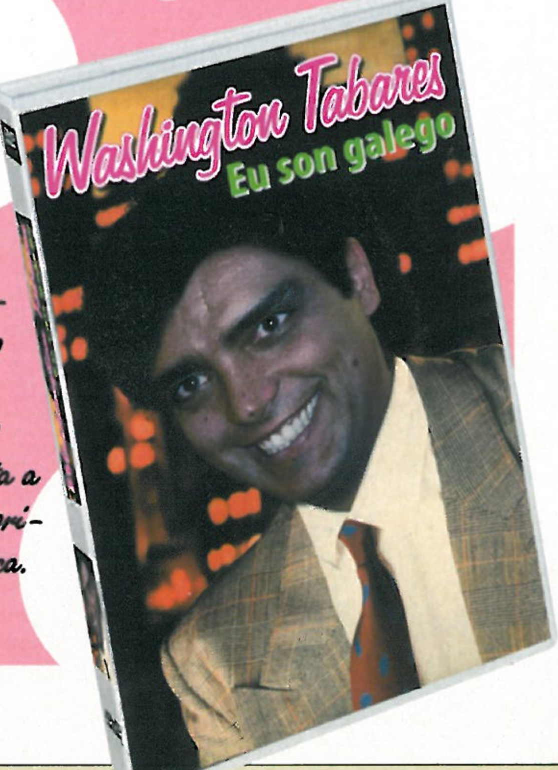
LO QUE + PEGA...

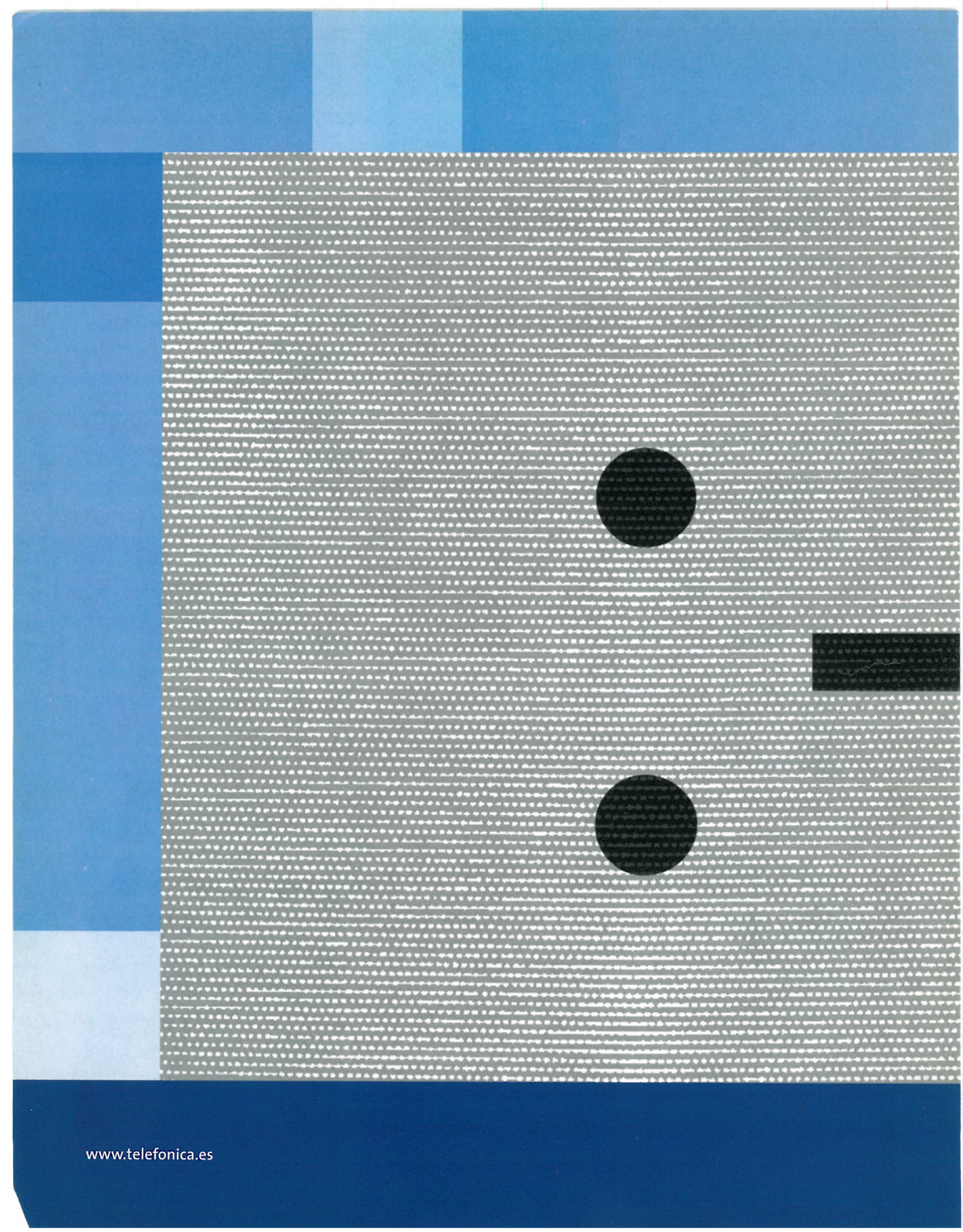
...en el mundo del Disco Fashion

Aceite de Hombre (Elf, Lucar y Doc) es un grupo vanguardista, de rock gondolero totalmente transgresor. Letrina & The Guays (Anna, Dreamer y Jorge) siguen la línea rítmica de Boney M.



Macho (Nemesis) nos retrotrae al mundo de la chulería masculina perdonavidas. Las típicas melodías del macarra discotequero con el pecho descubierto. Washington Tabares (Scope), representa la vuelta a las raíces, reivindicando los orígenes hispanos de sudamérica.





www.telefonica.es

RESULTADOS de concursos

CONCURSO XBOX

El ganador de una consola XBox, un juego Project Gotham, un juego Halo y un polo ha sido:
Pedro José Caro Garrido (GRANADA)

Los ganadores de un polo han sido:
Rubén Valido Melea (LAS PALMAS G.C.)
Fco. Javier Pérez Abreu (MADRID)
Fco. Jesús Barranco Cebadera (MADRID)
Ignacio Fernández Bances (MADRID)
José Miguel Alcalde Tornero (VIZCAYA)
David Freixa Rafales (BARCELONA)
Alejandro Moraño Mur (BARCELONA)
Miguel Angel Burgos Domenez (TARRAGONA)
José Miguel Ante Bono (VALENCIA)
Rafael Devicente Zaragoza (VALENCIA)
José Carlos Rodríguez Ramón (CANTABRIA)
Miguel A. Alambra Romero de Avila (CIUDAD REAL)
Diego Teijido Docampo (LA CORUÑA)
Kevin Urrutia Vegas (VIZCAYA)
Oscar Sánchez Magmano (BARCELONA)
Manuel Pregal Rodelgo (PONTEVEDRA)
Sebastián La Rosa (BARCELONA)
Cándido Monje Porras (MALAGA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Andrés Vázquez Arabid (ALICANTE)
Silvia Ruiz Modrego (ZARAGOZA)
Antonio Ruiz Domínguez (VALENCIA)
Pablo Alvarez (MADRID)
Santiago Gutiérrez Vidal (MADRID)

RESULTADOS

TOP CENTRO MAIL

PlayStation 2. 1 Metal Gear Solid 2 2 Gran Turismo 3 (Platinum) 3 GTA III 4 Time Crisis 2 + Pistola G-Con 2 5 Tekken Tag Tournament (Platinum)

PSone. 1 Final Fantasy VI 2 Final Fantasy IX (Platinum) 3 Metal Gear Solid Band 4 Monstruos S.A.: Isla de los Sustos 5 Pro Evolution Soccer

Dreamcast. 1 Spider-Man 2 Tony Hawk's Pro Skater II 3 Shenmue 2 4 NBA 2K2 5 PSO ver. 2

XBox. 1 Halo 2 Dead or Alive 3 3 Project Gotham Racing 4 Wreckless 5 Rally Sport Challenge

Game Boy Advance. 1 Golden Sun 2 Sonic Advance 3 Wario Land 4 4 Mario Kart Super Circuit 5 Advance Wars

Game Boy Color. 1 Harry Potter y la Piedra Filosofal 2 Monstruos, S.A. 3 The Legend of Zelda: Oracle Seasons 4 Pokémon Cristal Color 5 The Legend of Zelda: Oracle of Ages

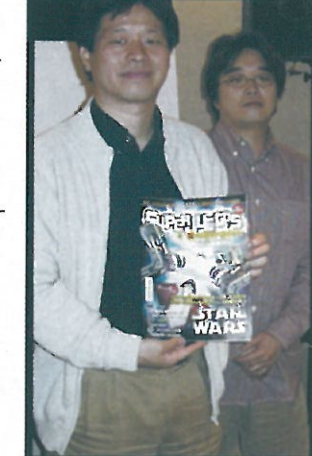
NOTICIAS

SONY C.E.

Square visita España

Cuatro de los creadores de ***Final Fantasy X*** han realizado una gira europea durante el mes de abril con motivo del lanzamiento de la versión PAL del juego. El pasado día 10 de abril tuvimos la oportunidad de asistir a la rueda de prensa que tuvo lugar en el hotel Hesperia de **Madrid**. **Shinji Hashimoto** (Productor), **Yoshinori Kitase** (Director), **Kazugishe Nojima** (Guionista) y **Nobuo Uematsu** (Compositor) atendieron las preguntas sobre su última creación a los medios nacionales. Después de una larga espera, los usuarios europeos van a disfrutar de la edición más completa de *Final Fantasy* porque junto al juego se incluye un DVD, bajo el título *Beyond Final Fantasy* que atesora una larga lista de contenidos adicionales. Trailers de la película *Final Fantasy*, del juego, información de *Kingdom Hearts* (el próximo gran lanzamiento de **Square** para **PS2**), entrevistas con todos los miembros del equipo de desarrollo y los actores que han doblado los diálogos al inglés. Una galería de ilustraciones de **Yoshitaka Amano** y, como guinda, el vídeo musical «Suteki da ne» con una estrella del pop japonés, **Rikki**. Sin duda, una oferta irresistible tanto para neófitos como para los que adoran y siguen la saga *FF*.

***Final Fantasy X** sale a la venta el 29 de mayo a un precio de 69,99 Euros.*



*Los miembros del equipo de desarrollo durante la rueda de prensa en **Madrid**.*

INFOGRAMES

Splashdown para Xbox

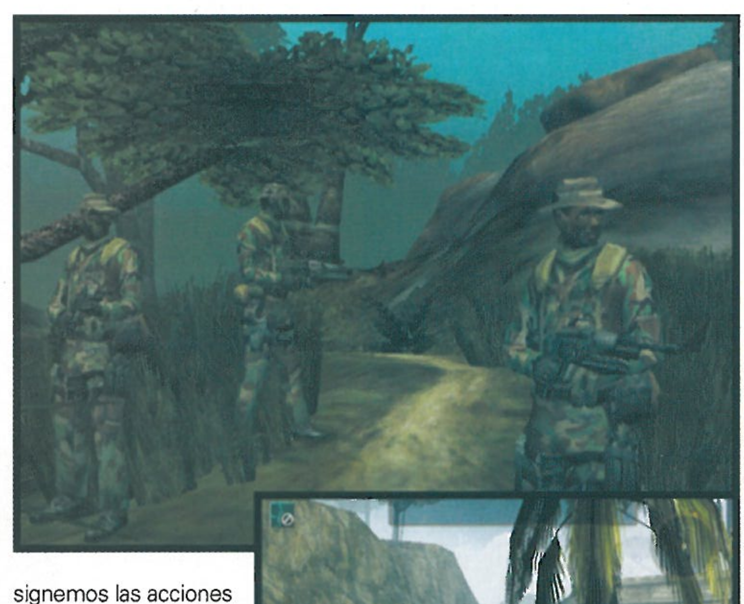
La compañía francesa publicará este verano la entrega de ***Splashdown*** para **Xbox**. El mismo equipo que desarrolló la formidable entrega para **PlayStation 2** está dando los últimos toques aprovechando el potencial de la máquina de **Microsoft** para ofrecer al usuario un entorno acuático mucho más realista y con la incorporación de dos circuitos totalmente exclusivos para esta edición, *Ruminer Point* y *Maine and The Keys*.

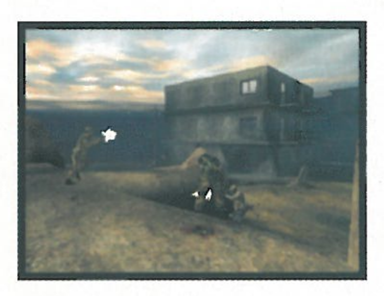
SONY C.E.

SOCOM U.S. Navy Seals

Sony presentó en EE.UU. el primer juego on-line para PlayStation 2 que llegará a Europa

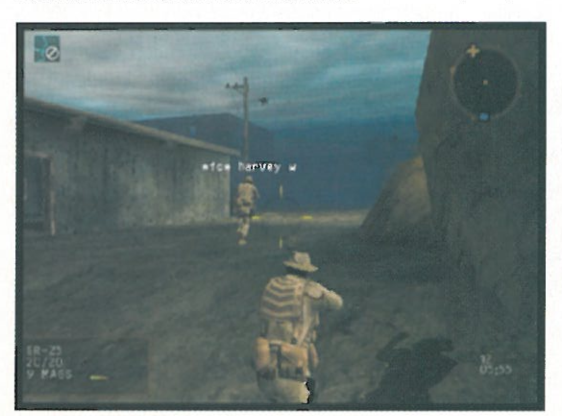
A partir de agosto se podrá jugar en Red, con un juego de **PS2**, en **Estados Unidos**. En **España** habrá que esperar hasta final de año. Aunque por suerte, ***SOCOM U.S.* Navy Seals** también cuenta con un modo para un sólo jugador si no se dispone de una conexión de banda ancha. Así que, todo el mundo podrá disfrutar con este título que nos introduce en la dura lucha contra el terrorismo como miembro de uno de los cuerpos de operaciones especiales más efectivos del ejército estadounidense, los *Navy Seals*. De hecho, se han efectuado capturas de movimientos de sus soldados para dotar al juego del mayor grado de realismo posible. ***SOCOM*** incluirá un *Head Set* (auriculares y micrófono) para comunicarnos con los miembros de nuestro equipo. Ya sea con otros jugadores a través de **Internet** o los personajes controlados por la máquina con una lista completa de órdenes para que designemos las acciones que deben acometer. La acción se desarrolla en 12 niveles a lo largo de **Alaska**, **Tailandia**, **El Congo** y **Turkmenistán** y el mismo número de mapeados exclusivos para el juego *on-line*, en el que podrán participar hasta 16 jugadores (8 por equipo) en tres modos de juego. **SOCOM** pone a disposición del usuario un amplio catálogo de armamento, hasta 60 modelos de armas diferentes. Aunque no serán suficientes para llevar a cabo las variadas misiones que nos propone: rescatar rehenes, actuar como un francotirador o ponernos bajo la piel de los terroristas en el modo *on-line*. Además, el jugador tendrá que aprovechar las características especiales de cada escenario para adoptar la estrategia más adecuada, ya sea infiltrarse con sigilo o acabar a tiro limpio con las tropas enemigas.





En el juego on-line los jugadores podrán optar por tres modalidades. Rescatar los rehenes, acabar con el cuartel general enemigo o eliminar a todos y cada uno de los componentes del bando contrario.

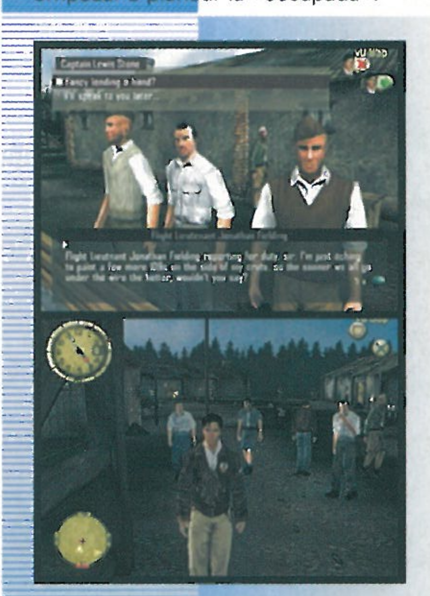
Para que el juego tenga una velocidad adecuada sin afectar a la jugabilidad será necesario una conexión de banda ancha.



CODEMASTERS

Prisoner Of War

Codemasters está dando forma a una aventura espectacular. Bajo la piel del **Capitán Lewis**, el jugador tendrá que apañárselas para huir sano y salvo de dos campos de prisioneros alemanes (uno de ellos el mítico *Castillo de Colditz*). A partir de junio, los usuarios de **PlayStation 2** y **Xbox** podrán empezar a planear la «escapada».



SONY C.E.

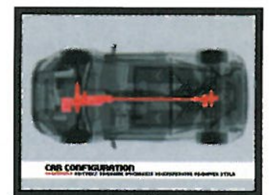
Final Fantasy Anthology

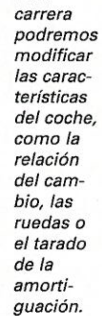
El 15 de mayo, **Sony** pondrá a la venta un *pack* antológico para **PSone**, con *Final Fantasy IV* (título que iniciara la saga en los 16 *bits*) y *Final Fantasy V*, que hasta la fecha no había visto la luz en Occidente, por sólo 29,99 Euros.

CODEMASTERS

COLIN MCRAE RALLY 3

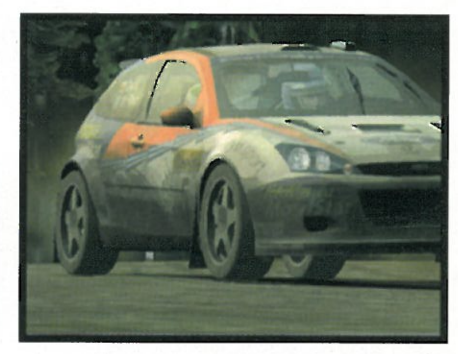
Tras meses y meses de espera, por fin hemos podido ver en movimiento el ansiado ***Colin McRae Rally 3***. El pasado 10 de mayo nos desplazamos a la granja de **Codemasters**, a medio camino entre **Birmingham** y **Londres**, donde se ubican todos sus equipos de desarrollo. Los encargados de ***Colin McRae Rally 3*** nos hicieron una presentación de la versión **Xbox** ya en movimiento, que aunque aún distaba mucho de su conclusión, sí que nos valió para hacernos una idea aproximada de lo que podrá ofrecernos a finales de año. Lo que más sorprende es la impresionante calidad gráfica, tanto de circuitos como de coches, y lo bien que se integran los movimientos del vehículo con el terreno. Además, el aplomo del coche (sólo pudimos jugar con el **Focus** de **McRae**) es muy superior a otros juegos. En estos dos aspectos supera al todopoderoso *WRC*, que a pesar de que éste ya era impresionante, no cabe duda que será superado por ***CMR3***. Se competirá en 8 países diferentes, y cada rally estará compuesto por 6 etapas más una súper-especial. En cuanto a número de coches incluidos, la cifra definitiva será 16, 4 con tracción total, 4 con tracción delantera, 4 coches clásicos del mundo de los rallys y 4 *bonus cars* que, aunque no nos quisieron desvelar sus características, nos avanzaron que tendrán un aspecto «extraño». Los coches se ensuciarán y sufrirán daños. Por lo que pudimos ver, se abrirán puertas, perderemos partes de la carrocería,etc. Os avisamos: se está gestando un campeón del género.





Antes de cada carrera podremos modificar las características del coche, como la relación del cambio, las ruedas o el tarado de la amortiguación.

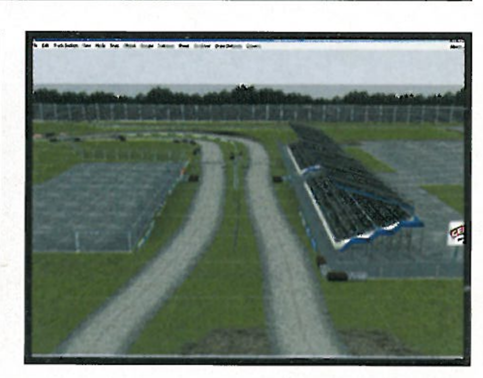
> *Colin McRae Rally 3* se convertirá, sin ninguna duda, en la nueva referencia del género en PS2 y Xbox



Desde el último árbol, hasta el cockpit de los coches (la cabina), no se ha escatimado ni un ápice a la hora de representar con la mayor fidelidad todos los detalles del juego.

*La calidad gráfica de **Colin McRae Rally 3** está por encima de cualquier otro simulador de rallies.*

El modelado de los coches es extraordinario, cuidándose de igual modo tanto el exterior como el interior del vehículo.

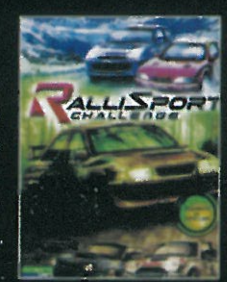


Esta imagen muestra el proceso de desarrollo de los circuitos, con especial atención a todo el entorno que les rodea.

CONDUCE POR DONDE TE DÉ LA GANA.

Controlar un coche a más de 240 Km/h no es difícil. Lo complicado es hacerlo sobre el barro, bajo la lluvia, sobre hielo, con otros coches pisándote los talones, esquivando gente, animales, árboles, contrarreloj, contra tus amigos, contra tus enemigos, contra ti mismo. Si no puedes con todo, no te apures, cada vez que te estrelles serás recompensado con un bonito golpe en la carrocería, así todos podrán ver lo malo que eres. Al fin y al cabo, eso es lo que pasa cuando conduces por donde te da la gana.

www.xbox.com/es/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.



TOTALMENTE EN CASTELLANO

DANI3PO

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

En una fiesta, realizada recientemente en una exclusiva discoteca de Londres, tuvo lugar la presentación mundial a la prensa de la largamente esperada continuación de las aventuras de la heroína virtual más importante de la historia: Lara ha vuelto

DESCUBRE A MS. CROFT

Tras una ausencia de un año, parece que este otoño **Lara** volverá a aparecer ante nosotros, aunque de un modo diferente a como había venido haciéndolo hasta ahora. Para acompañar a la primera aventura de la intrépida arqueóloga en **PlayStation 2**, los programadores de **Core Interactive** han creado un nuevo motor gráfico que pone en pantalla diez veces más polígonos que en los juegos anteriores. Pero no es este el único cambio que sufrirá la saga. Si recordáis, en la última hazaña arqueológica de **Lara** (que se corresponde al cuarto juego, ya que el quinto era una especie de recopilación de aventuras inéditas), nuestra heroína quedaba atrapada en el interior de una pirámide mientras exploraba el territorio egipcio en busca de una reliquia. Obviamente consiguió escapar, pero el extraño suceso la cambió de tal forma que su personalidad será difícilmente reconocible

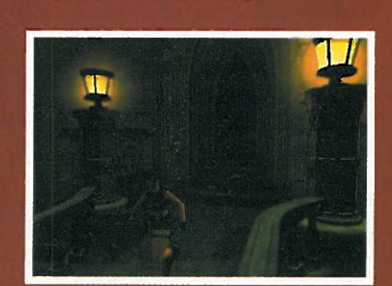
El nuevo motor gráfico estrenado para la ocasión por los programadores de **Core Design** logra poner en pantalla diez veces más polígonos que en los anteriores cinco juegos de la famosísima saga.

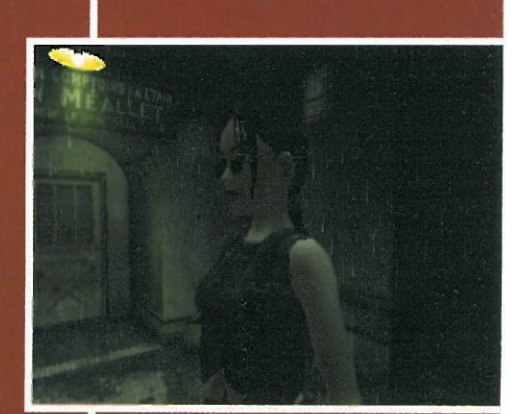
Jill de Jong, una holandesa de 21 años ha sido la elegida para representar la nueva y dura imagen de **Lara Croft**. Con casi metro ochenta de estatura, ojos verdes y rubio natural (convenientemente teñido para la ocasión) creemos que reúne las características necesarias para desempeñar con garantías tal papel.

En la fiesta, lamentablemente, no pudimos acercarnos demasiado a la modelo.

en este sexto capítulo. Nadie se atreve a acercarse lo suficiente como para preocuparse por ella. Ha perdido el poco contacto que la unía con el resto de su entorno. Se ha convertido en una mujer oscura, peligrosa e inaccesible. Atrás quedaron sus días de caza-tesoros. Una prolongada estancia entre una pequeña tribu en lo más perdido del continente africano hace aumentar aún más el misterio alrededor de ella. Sin embargo, debe ponerse de nuevo en marcha cuando recibe una llamada de su mentor, **Von Croy**, citándola en **París**. Cuando llega, descubre que el anciano ha sido víctima de un horrible asesinato y ella es la principal acusada. Deberá encontrar al verdadero culpable. Cazadora y presa al mismo tiempo, **Lara** descubrirá una oscura conspiración cuyos orígenes se pierden en el tiempo. Una entidad desconocida y maligna respira en el fondo del pozo en el que se sumerge, y tarde o temprano tendrá que enfrentarse a ella. Afortunadamente, **Lara** ha aprendido nuevas habilidades y las posibilidades para interactuar con el entorno y acabar con los enemigos también ha crecido. Avanzar oculta entre las sombras, utilizar multitud de armas diferentes o incluso emplear sus propias manos serán opciones posibles en un juego más realista, complejo y ambicioso que las anteriores entregas. Sólo queda esperar hasta el 15 de noviembre para descubrir si las expectativas se cumplen.

__Lara__ cuenta con un repertorio completamente renovado de aptitudes para el combate y la infiltración. Además, las posibilidades de interacción con enemigos y personajes secundarios serán mucho mayores.

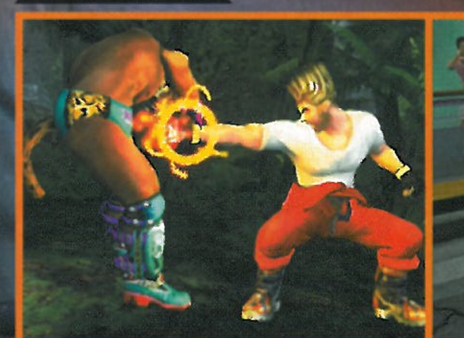




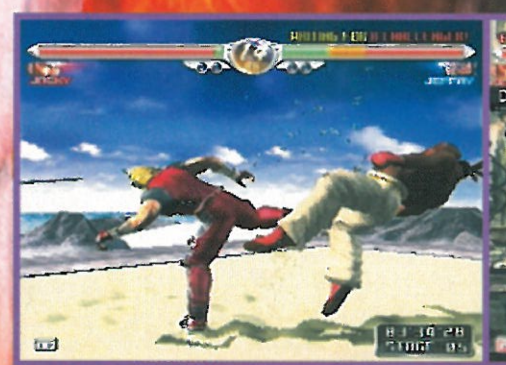
DOC

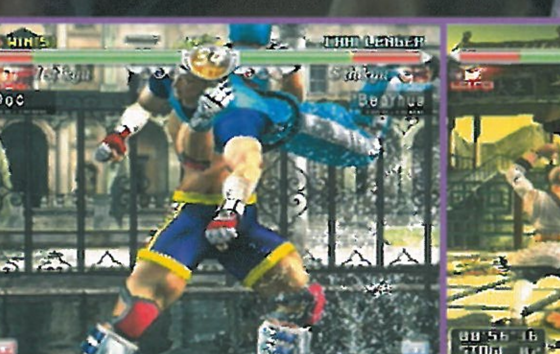
VIRTUA FIGHTER VS TEKKEN 4

¿Cuál es el mejor de los dos?



Los dos rivales más poderosos del mundo de los beat'em-up tridimensionales se enfrentan, por primera vez, en igualdad de condiciones. Ambos funcionando en el hardware de PlayStation 2. El choque entre los dos títulos rezuma buenos gráficos, adicción y la más extrema jugabilidad por todos sus poros.

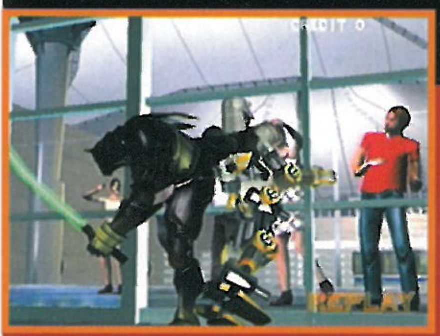




Lo que comenzó siendo una simple respuesta a la segunda entrega de *Virtua Fighter*, llega con esta cuarta entrega a su punto álgido, donde jugabilidad y apartado gráfico alcanzan unas cotas que ninguna otra entrega de *Tekken* alcanzó nunca. ***Tekken 4*** llega a **PS2** en una versión que no sólo iguala en calidad a su homónima recreativa, además incluye elementos que hacen mejor a la versión doméstica del título de **Namco**. El «torneo del puño de hierro» llega a su entrega más evolucionada, más real y más equilibrada, incluyendo a los personajes más carismáticos de la saga y añadiendo elementos como los límites en los escenarios (algo que los usuarios estaban pidiendo a gritos) y una jugabilidad más técnica que radicará en la experiencia de cada jugador. Visualmente, la versión de **PS2** funciona bajo el mismo *hardware* que la recreativa, por lo que apenas hay diferencias con ésta. El motor gráfico utilizado por **Namco** es muy potente, superior al de cualquier *beat'em-up 3D* creado para los 128 *bits* de Sony, y permite mostrar ▸

Tekken 4 **es la entrega más completa y evolucionada**

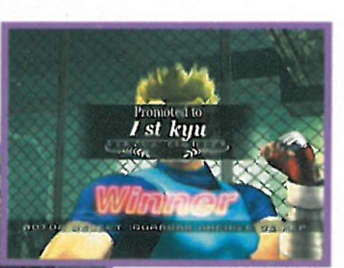
El efecto visual del riachuelo, en el escenario de la jungla, es de lo más impresionante que hemos visto en un beat'em-up 3D. A la derecha, la azotea, donde podremos destruir las estatuas a base de golpes .



Aunque esta nueva entrega de *Tekken* ha mejorado mucho en este apartado, con la inclusión de personajes más completos, movimientos bastante complejos y escenarios limitados, la técnica de lucha presentada por ***VF4*** es inmejorable.

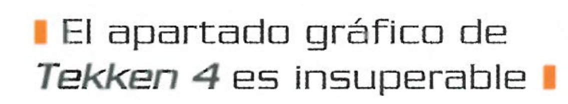
El título que inició todo, el juego de lucha que incluía por primera vez elementos poligonales llega ahora a su cuarta entrega. Por primera vez en la saga, ***Virtua Fighter 4*** se jugará en una consola que, hace tan solo un año, resultaba ser la competencia de la casi extinta **Dreamcast** de **Sega**. Aunque ***VF4*** es uno de los primeros títulos de **Sega** programados para **PS2**, la conversión resulta impresionante, sobre todo si tenemos en cuenta que el *hardware* en el que funcionaba la versión recreativa era el de **Naomi 2**, más potente aún que el de los 128 *bits* de **Sony**. A primera vista, lo único que echaremos en falta en esta edición doméstica es la resolución de la *coin-op*, que era algo más alta, y la inclusión de algún tipo de *anti-aliasing* para ocultar un ligero *flicker* y los famosos *jaggies*. Olvidando el polémico tema del filtrado, nos encontramos con un apartado gráfico sobresaliente, que hace gala de unos modelos 3D como nunca se habían visto en un *beat'em-up 3D* (versión PAL), iluminados de una forma casi real y rodeados de un entorno que reaccionará ante nuestros movimientos. Encontraremos escenarios en ▸

Virtua Fighter 4 **es, sin duda, el** ***beat'em-up 3D*** **más jugable**



El modo Kumite te permitirá aumentar tu experiencia y tu ranking, enfrentándote a hasta 800 diferentes oponentes. Cada uno de ellos posee un aspecto y una habilidad diferentes.

Algunos de los movimientos obligarán a la cámara a captar los combates desde diferentes perspectivas. La de la pantalla es una de las llaves más impresionantes de ***Sarah Bryant****.*



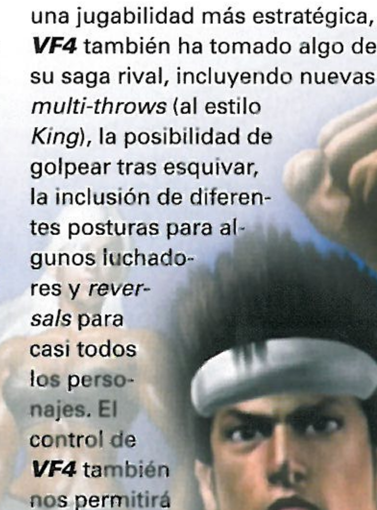
El apartado gráfico de *Tekken 4* es insuperable

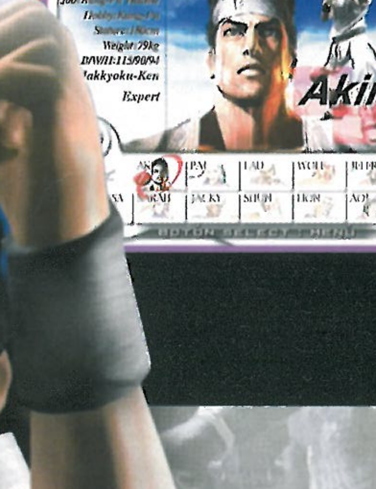
unos modelos 3D de aspecto casi real, perfectamente animados con técnicas de *motion capture* (con detalles como una perfecta animación facial o la animación individual de cada uno de los dedos de las manos), unos originales escenarios limitados por diversos obstáculos que en muchos casos podremos destruir y la posibilidad de activar o desactivar un filtrado (o *anti-aliasing*) que elimina los famosos *jaggies* y evita el molesto *flicker* de la resolución entrelazada. Las novedades introducidas por **Namco** en el terreno de la jugabilidad comienzan en la novedosa estructura de los escenarios, que nos permitirá acorralar a nuestro oponente y crear los más impresionantes *combos*, pero no se quedan ahí. Los combates tomarán en ***Tekken 4*** un cariz más estratégico, donde el jugador más experimentado y conocedor de los movimientos de su personaje se llevará la victoria sobre el típico «machaca-botones». Todos los personajes han ganado un buen número de gol-

Número de personajes

La saga *Virtua Fighter* ha incluido dos nuevos personajes en esta entrega, más Dural como luchador secreto. *Tekken* mantiene su sistema de doblar la cantidad inicial de luchadores con personajes secretos, haciendo un total de 21 luchadores.

los que el suelo es arena o nieve, donde dejaremos marcado un surco a nuestro paso. En otro, pisaremos agua, provocando sus correspondientes efectos de partículas y *ripples*, etc. En esta entrega, **Sega** ha optado por añadir nuevas animaciones creadas con *motion capture*, que destacarán mucho sobre las creadas «a mano» que algunos personajes conservan desde el primer *Virtua Fighter*, aparecido hace ya 9 años. La jugabilidad de este nuevo *Virtua Fighter* se caracteriza por haber incluido en un solo título lo mejor de toda la saga, conservando el control clásico con tres botones (ahora se esquiva igual que en *Tekken*) y añadiendo nuevos elementos y golpes. Si bien, *Tekken* se ha acercado a la saga de **Sega** con un control más preciso y con una jugabilidad más estratégica, **VF4** también ha tomado algo de su saga rival, incluyendo nuevas *multi-throws* (al estilo *King*), la posibilidad de golpear tras esquivar, la inclusión de diferentes posturas para algunos luchadores y *reversals* para casi todos los personajes. El control de **VF4** también nos permitirá





El suelo del escenario del templo Shaolin se quebrará bajo nuestro cuerpo si caemos con la suficiente fuerza para ello.

pes, especialmente **Jin Kazama**, que ha visto casi la totalidad de su repertorio de *Karate Mishima* sustituido por mortíferos golpes de *Karate* tradicional. **Paul** ha perdido fuerza en su *Death Fist* (aunque no la suficiente), **Marshall Law** es capaz de combinar nuevos golpes, **Kazuya** es aún más poderoso, **Christie** es capaz de encadenar casi todos sus movimientos, etc. Además, **Namco** se ha permitido el lujo de añadir golpes especiales al más puro estilo *Tobal*, donde tendremos que pulsar el botón adecuado en el momento exacto si queremos realizar dicho golpe. Las nuevas incorporaciones al elenco de personajes las componen **Craig Marduk** (un gigante capaz de ejecutar tanto el más bestial *combo juggle* como un *multi-throws* al estilo *King*), **Christie Monteiro** («capoeirista» nieta del maestre de **Eddy Gordo**) y **Steve Fox**, cuya disciplina de lucha (el boxeo) no había sido explorada en un *beat'em-up 3D* de la talla de *Tekken*, donde los botones de patada servirán para hacer multitud de «fintas» a nuestro rival. El número de personajes secretos en ***Tekken 4*** es similar al de luchadores principales. Entre ellos encontramos a **Eddy Gordo**, que no hizo aparición en la versión *arcade* del juego, el evo- ▸

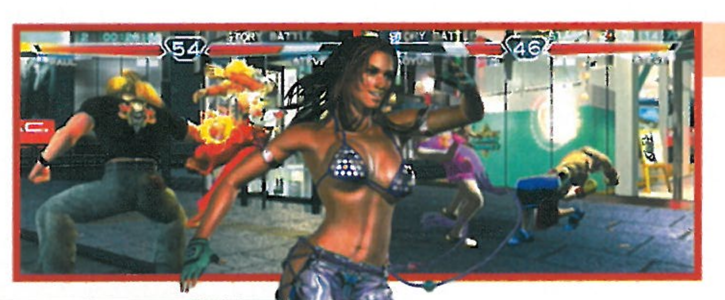
Apartado gráfico

Aunque ***Virtua Fighter 4*** presenta unos escenarios impresionantes, con cientos de elementos y efectos visuales, ***Tekken 4*** hace gala de unos modelos 3D de calidad nunca vista en **PS2**, animados con *motion capture* y con anti-alias.

girar en torno a nuestro oponente del mismo modo que se podía hacer en *Soul Calibur*, algo que nos permitirá escapar en muchos casos del *ring out*, que en esta entrega dependerá del escenario en el que luchemos. Como de costumbre, los cambios introducidos en el número de personajes jugables son mínimos, dejando atrás a uno de los personajes menos jugados de los últimos tiempos, **Taka Arashi**, y añadiendo dos nuevos luchadores: **Lei-Fei**, el monje *Shaolin* capaz de adoptar diferentes posturas, y **Vanessa**, una escultural (y culturista) fémina que practica el *Muai-Thai*. **Sega** ha clasificado en esta entrega a los personajes dependiendo de su dificultad de control. Así, si entrenamos un par de horas los movimientos de **Jacky** podremos completar el juego sin complicaciones pero, si lo que queremos es controlar a **Akira**, nos separan muchos meses de la perfección. Si bien, el apartado gráfico de la versión doméstica no ha podido igualar al de la *coin-op*, sus posibilidades de juego se han multiplicado, aña- ▸

▌*VF4* une en un título lo mejor de la saga ▌

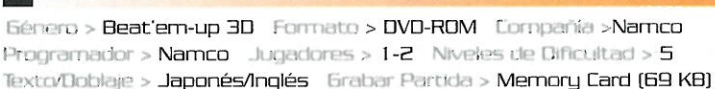
El modo Trial te pondrá a prueba con diferentes y variadas situaciones de defensa y ataque que pueden llegar a darse en un combate.



Modos de juego

En este apartado, ambos títulos ofrecen un original repertorio de modos de juego. En *Tekken* asistiremos a la resurrección del modo *Tekken Force*. Sin embargo, ***Virtua Fighter 4*** ofrece la posibilidad de enfrentarte a cientos de oponentes en *Kumite*.

◄ lucionado **Jin Kazama**, **Bryan Fury**, **Kuma** y **Panda** y hasta una compañera de clase de *Ling Xiaoyu* llamada **Miharu**. Como de costumbre, **Namco** no se ha conformado con realizar una magistral conversión, pues ***Tekken 4*** posee nuevos modos de juego y extras que no pudimos ver en la recreativa. Esta versión doméstica se nos presentará con una nueva *intro*, dos diferentes *embus* (donde veremos a **Jin** entrenar), imágenes estáticas que ilustran el comienzo del modo Historia de cada uno de los personajes y unos impresionantes finales en formato MPEG-2 (DVD), al estilo de *Tekken*, *T2* y *T3*. En lo que a modos de juego respecta, las novedades radican en la inclusión del modo *Practice*, donde se nos enseñarán los 20 golpes más significativos de cada personaje, y el regreso de *Tekken Force*, nacido junto a la versión **PSone** de *Tekken 3*, pero esta vez nos ofrece un mejor control, unos escenarios más trabajados y un mayor número de rivales en pantalla. Después del verano, ***Tekken 4*** llegará a nuestro país y al fin podréis decidir cuál de los dos títulos de lucha poligonal más famoso se lleva la victoria. ▮

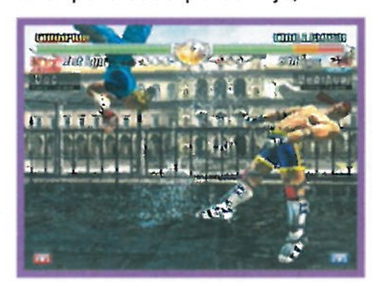


Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Namco
Programador > Namco Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 5
Texto/Doblaje > Japonés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (69 KB)

El título de **Namco** ha visto todos sus apartados mejorados. Su jugabilidad ha aumentado con creces, con un sistema de juego más táctico y la inclusión de escenarios limitados. El apartado gráfico de ***Tekken 4*** se mantendrá inalcanzable por cualquier otro título similar durante meses.

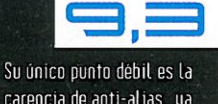
PUNTUACIÓN VERSIÓN JAPONESA GLOBAL

◄ diendo nuevos modos de juego como el *Practice* (comprende tres modalidades), el original *A.I.* (permite entrenar a un personaje controlado por la CPU) y el más impresionante de todos, el modo *Kumite*. En dicho modo nos enfrentaremos a unos 800 personajes diferentes (basados en pequeñas modificaciones en la vestimenta de los luchadores principales), que aparecerán aleatoriamente, con el objetivo de elevar nuestro nivel de experiencia y conseguir nuevos *items* y elementos para vestir a nuestro luchador. Lo único que echarán en falta los usuarios de **Sony** y conocedores de la saga *Tekken* es algún tipo de argumento o final para cada personaje, inexistente en ***VF4.*** Como guinda a tan suculento pastel, **Sega** incluye la posibilidad de jugar a 60 Hz, de lo contrario, el más jugable *beat'em-up 3D* de la historia se habría convertido en un lento y aburrido baile. ▮



Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega Jugadores > 1-2
Personajes > 14 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (40 KB)

GRÁFICOS 9,3



Su único punto débil es la carencia de anti-alias, ya que tanto el modelado de los personajes, como los efectos de iluminación y el entorno que rodea a los luchadores son de una calidad impresionante.

MÚSICA / FX 9,0

La banda sonora está magistralmente compuesta y abarca diversos géneros como el *rock*, el *techno* e incluso la música tradicional japonesa. Sus efectos de sonido recuerdan a los del primer *Virtua Fighter*.

JUGABILIDAD 9,5

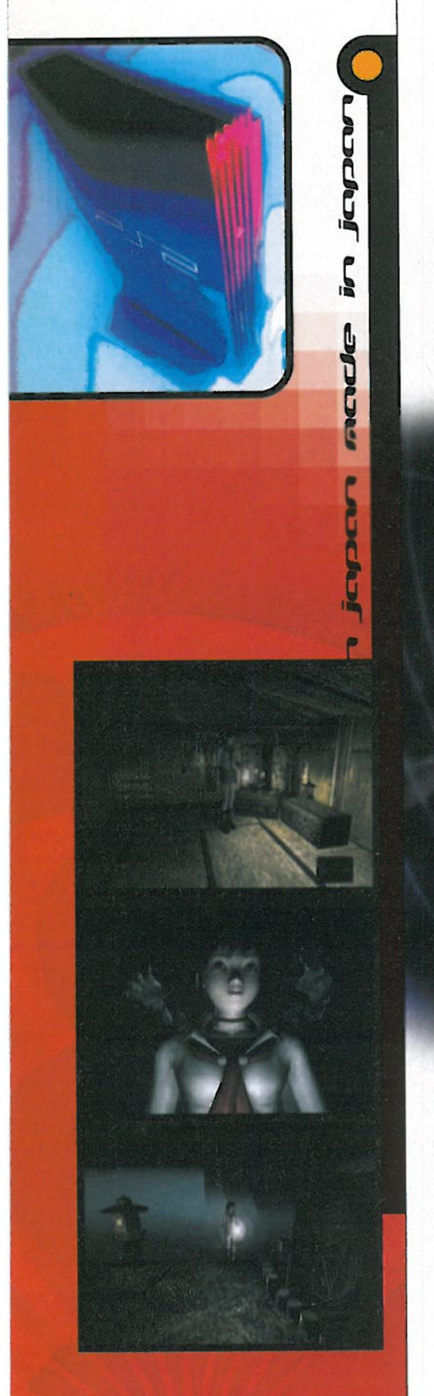
Virtua Fighter es, con diferencia, el *beat'em-up 3D* más jugable de la historia. Su estratégica jugabilidad, su preciso control y la inclusión de los nuevos modos de juego son sus puntos fuertes.

DURACIÓN 9,3

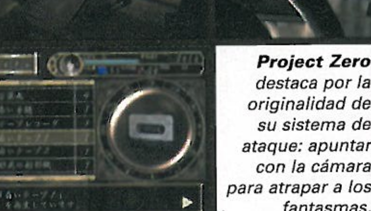
En este apartado, el modo *Kumite* tiene tanta importancia, o más, que el *Versus*. El afán por aumentar nuestro nivel de experiencia o conseguir nuevos *items* nos mantendrá jugando meses, literalmente.

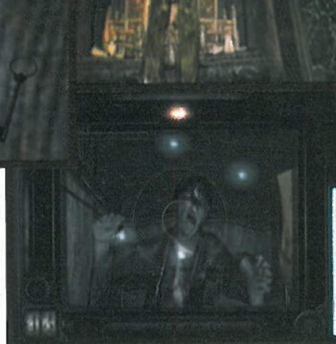
NINTENDO
GAMECUBE™

Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com



Project Zero



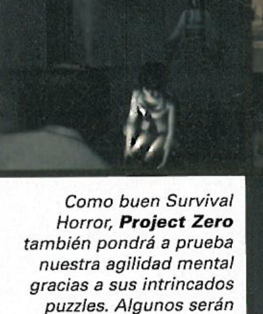


Project Zero destaca por la originalidad de su sistema de ataque: apuntar con la cámara para atrapar a los fantasmas.

Wanadoo distribuirá el juego en **Europa** en otoño, gracias al acuerdo firmado con **Tecmo**

El prólogo

Controlaremos a **Hinasaki Mafuyu** en el capítulo preliminar del juego, quién se aventurará en la tétrica mansión con la cámara que heredó de su madre. El artilugio tiene poder para atrapar espíritus. Aún así no podrá evitar que le jueguen una mala pasada, haciéndole desaparecer.



*Como buen Survival Horror, **Project Zero** también pondrá a prueba nuestra agilidad mental gracias a sus intrincados puzzles. Algunos serán sencillos, como el que vemos a la derecha.*

Wanadoo distribuirá la versión europea

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Tecmo Programador > Tecmo País > Japón

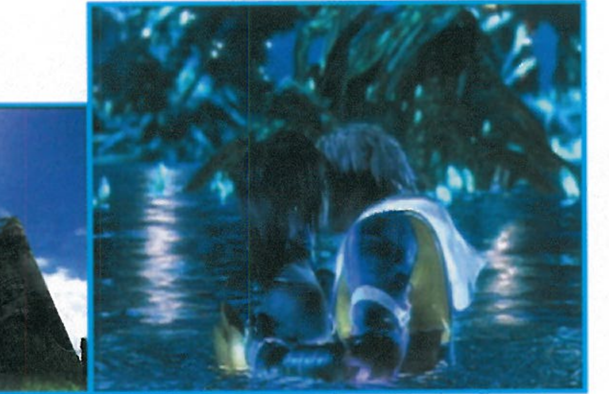
La compañía japonesa **Tecmo** ha sorprendido a propios y extraños con un *Survival Horror* que viene dispuesto a hacer las delicias de los amantes del género. ***Project Zero*** se acerca al estilo de *Silent Hill* por su atmósfera y algunos de los efectos utilizados. Por ejemplo, el filtro granulado que aparece como claro indicativo de que va a suceder algo desagradable. Quizá no llegue a ser tan brillante como el título de **Konami** pero, sin duda, incorpora una serie de elementos a tener muy en cuenta.Para empezar, la historia que narra ***Project Zero*** activará las neuronas de los buscadores de lo insólito desde el primer momento. Una joven, **Miku Hinasaki**, se dispone a inspeccionar la mansión **Himuro**. El edificio está rodeado por un halo de misterio y su pasado sangriento no la convierte en el sitio ideal para pasar unas vacaciones precisamente. Pero **Miku** tiene una buena razón, su hermano **Mafuyu** desapareció cuando investigaba la extraña desaparición de su mentor en el mismo lugar. De hecho, el juego comienza con **Mafuyu**. Durante un corto periodo aprenderemos los controles del juego en un entorno en blanco y negro, hasta que el protagonista desaparece. Después encarnaremos a su hermana y los escenarios tomarán color. La chica encontrará la cámara de fotos y estará en disposición de enfrentarse a los fantasmas de la mansión. El sistema es sencillo, pero al ganar puntos de experiencia la cámara adquirirá nuevas habilidades, como buscar automáticamente enemigos o lanzar ataques especiales. En resumen, ***Project Zero*** es una de las ofertas más interesantes dentro del *Survival Horror* y, gracias al acuerdo de **Wanadoo** con **Tecmo**, llegará a *España* en otoño. R. DREAMER

¿Tienes chaleco salvavidas?

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

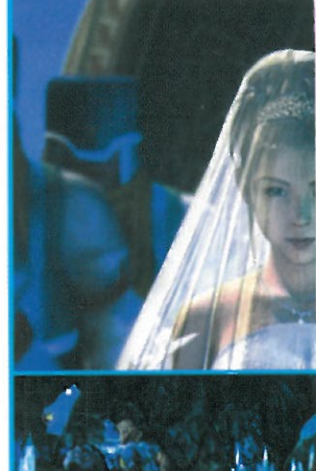
Final Fa

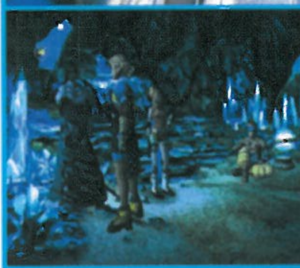


ESCENARIOS 2D
Algunos de los parajes del juego (los menos) siguen contando con los fondos prerrenderizados de antaño en lugar del motor 3D que preside el resto de los entornos.

TEXTOS EN CASTELLANO
Como viene siendo habitual, la traducción de los textos a nuestra lengua ha sido perfecta.

TEMPLOS DE SPIRA
En cada uno de ellos tendremos que superar un reto basado en las esferas. Tras él conseguiremos un *Eon.*

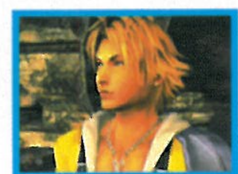




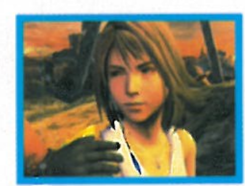
El ataque conjunto de los Al Bhed y los devotos de Yevon a ***Sinh****, el omnipresente enemigo del juego, será uno de los momentos más impactantes.*

Este extraño animal nos servirá de transporte a la hora de atravesar una corriente. Para que el conductor se ponga en marcha tendremos que realizar una serie de tareas preliminares.

PERSONAJES



Tidus
Protagonista indiscutible y capitán del equipo de *Blitzbol Zanarkand Abes.*



Yuna
Hija del gran invocador **Braska**, empieza una peregrinación para salvar **Spira**.

Waka
Uno de los guardianes de **Yuna** y capitán de los *Besaid Aurochs.*

Lulu
Al comienzo del juego es fría y distante, domina como nadie la magia negra.

Kimahri
Perteneciente a la tribu de los *Ronso*, perdió su cuerno en una pelea.

La décima sinfonía de los genios de Squaresoft

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft País > Japón

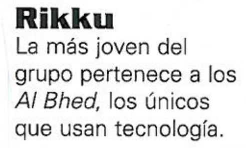
Hay ciertos momentos en la vida de un redactor especializado en videojuegos en los que uno se pregunta qué es lo que distingue a unas compañías de otras. La capacidad de dotar a un juego de un apartado técnico llamativo, una idea original, una historia atractiva e incluso una jugabilidad elevada son cualidades relativamente fáciles de encontrar por separado en muchos de los juegos que irrumpen en el mercado con más o menos pretensiones y con más o menos suerte. Pero cuando un juego no sólo reúne todas esas virtudes, sino que las sobrepasa con una insolencia inaudita, no hay ninguna duda de que **Squaresoft** está detrás del proyecto. Tres años de desarrollo a cargo de los mejores programadores, grafistas, diseñadores, músicos y demás profesionales, y con un presupuesto superior a la mayoría de las superproducciones de **Hollywood**, han dado como resultado un DVD que a simple vista no se diferencia de los demás. Pero sus 5.7 Gigas de información albergan un fragmento de magia en estado puro, algo que sin duda no volverá a repetirse en mucho, mucho tiempo. Un juego nacido en la tierra, pero que se eleva hasta las alturas para mirar al resto de sus competidores con la indiferencia del que se sabe imbatible. El protagonista de esta obra de arte es **Tidus**, el resultado de mezclar la valentía de **Squall Lionheart** (aunque sin su inaccesibilidad) y la capacidad de sorpresa y asimilación de **Cloud Strife**. **Yuna** es el perfecto contrapunto femenino. Con una belleza como sólo **Square** sabe imprimir: rasgos orientales y aspecto angelical, nada que ver con lo neumático de las heroínas occidentales. La relación entre ambos avanzará pausadamente, como el propio desarrollo del jue-

ntasy X

Tablero de Esferas

Atrás quedaron los puntos de experiencia de anteriores entregas. Ahora, cada vez que venzas en una batalla conseguirás «Unidades de Desplazamiento». Con ellas podrás avanzar por un gigantesco tablero lleno de esferas. La activación de cada una de ellas conllevará una mejora (aumento de una característica, una nueva habilidad, etc.). En la versión PAL se incluye un nuevo tablero, más complejo y con mayores posibilidades de personalización.

Sólo habrá que esperar hasta el próximo 29 de mayo para que *Final Fantasy X* sea lanzado en **España**, junto a un DVD repleto de extras de lo más interesante



Rikku
La más joven del grupo pertenece a los *Al Bhed*, los únicos que usan tecnología.

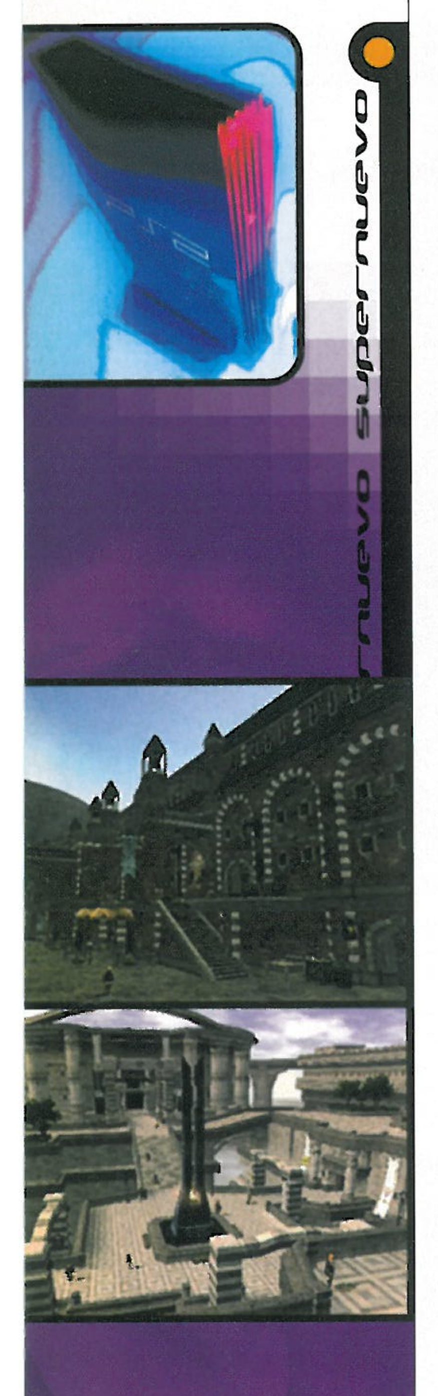
Auron
Callado y taciturno, fue uno de los dos guardianes del invocador **Lord Braska**.

llega a España

Batallas renovadas

Tres personajes simultáneamente, con la posibilidad de cambiarlos en cualquier momento por los que están en la reserva. Habilidades exclusivas para cada personaje y unas invocaciones (*Eones*) que permanecen en el campo de batalla tras llamarlos.

go. Esta pareja será acompañada de otros cinco personajes principales. Algunos, como **Wakka** (el jugador de *Blitzbol* de los *Besaid Aurochs*) se convertirán en un referente a la hora de imprimir personalidad a un ente virtual por la perfección de todos y cada uno de los aspectos que le conforman. Al lado de este heterogéneo grupo (que por primera vez cuenta con voces, aunque en la versión PAL seguiremos escuchándolas en inglés) reiréis, os emocionaréis, amaréis y odiaréis a partes iguales. Algunos de los CG's que acompañan a la acción harán que os preguntéis qué demonios hacen ciertas compañías que en teoría son expertas en esto de provocar emociones a través de imágenes digitales, como **Disney** o **Dreamworks**. Sus obras palidecen al lado de la complejidad, tanto formal como argumental, de las secuencias creadas por **Square**. Y no sólo en los CG's, ya que el propio motor del juego es capaz de crear unos pasajes de tal belleza que en ocasiones os costará diferenciar ambos tipos de escena. Ya sé que en teoría una *preview* sirve para dar a conocer los aspectos más importantes de un título, pero en casos como este todos esos parámetros son prácticamente inaplicables. Un coloso se prepara para cruzar el océano. Le esperamos impacientes. **DANI3PO**



Como todo RPG que se precie, **FFXI** contará con su enemigo final, aunque el desarrollo no acabará con su eliminación, sino que irá aumentando paulatinamente con ampliaciones por parte de **Square**.

El servidor de Square

A través del portal *PlayOnline* los usuarios japoneses pueden comunicarse, consultar las novedades sobre la compañía y participar en el juego de cartas *Tetra Master*. A partir del 16 de mayo será la única manera de acceder al universo *On-line* de ***Final Fantasy XI***.

Los bellos parajes del juego no tendrán ninguna frontera entre uno y otro. Podremos recorrerlos a voluntad.

Final Fanta

La revolución de los juegos On-line llega a la saga

Género > RPG On-line Formato > DVD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft País > Japón

Después de crear una obra maestra como *Final Fantasy X*, parecía que los creadores de **Squaresoft** no podrían sorprendernos de nuevo en tan corto periodo de tiempo. Pero sin duda eso es algo que dominan a la perfección. Desarrollados paralelamente por equipos distintos, la décima y la undécima entrega poco tienen que ver. En realidad, ***Final Fantasy XI*** no guarda ninguna relación, ni en la forma ni en el fondo, con los capítulos anteriores. Lo primero que llama la atención es el acentuado *look* occidental que preside en conjunto. La iconografía fantástica y barroca «made in Square» deja paso a una recreación más o menos fiel a un entorno medieval clásico, en la línea del universo *Dungeons & Dragons*. Y es que este juego nos hará recordar en más de una ocasión a grandes clásicos que han visitado el mundo de los **PC**. La aventura empieza eligiendo una raza entre las cinco disponibles, el sexo de nuestro protagonista y su profesión. Un apartado que vuelve a estar presente en la saga, tras cinco entregas ausente. Podremos elegir entre guerrero, mago blanco, negro o rojo (una mezcla de los dos primeros), paladín, bardo e incluso criador de bestias. Después, el juego nos coloca en uno de los tres territorios que comprenden el gigantesco mapeado. Bajo una perspectiva en tercera persona y gozando de una libertad total de movimiento, seremos testigos de la casi total falta de hilo argumental. Nada de secuencias prerrenderizadas ni eternas conversaciones. Todo se reduce a explorar el vasto territorio, acabar con los seres que lo pueblan (gracias a un sistema de batallas totalmente innovador, mezcla de tiempo real y turnos), subir de experiencia, mejorar la equipación de

No podían faltar los conocidos Chocobos. Podrás hacerte con uno en el establo donde los crían.

Cinco especies para elegir

Los *Hume* son básicamente seres humanos, los más equilibrados de todos los personajes. Con un aspecto que recuerda a los Elfos, los *Elvaan* son altos y fuertes. Sin duda, los mejores guerreros del juego. Los *Tarutaru*, a pesar de su pequeño tamaño, pueden llegar a ser los magos más poderosos. Los *Mithra* y los *Galka* sólo aparecen en género masculino y femenino respectivamente.

Hume

Elvaan

Tarutaru

Hume

Elvaan

Tarutaru

Mithra

Galka

Aunque aún no se conoce fecha de salida, el hecho de que **Sony C.E.** se haya decidido finalmente a implantar el juego *on-line* en **Europa** (*Socom* será el primer título en aparecer) nos hace albergar esperanzas

sy XI

más emblemática de los RPG para consola

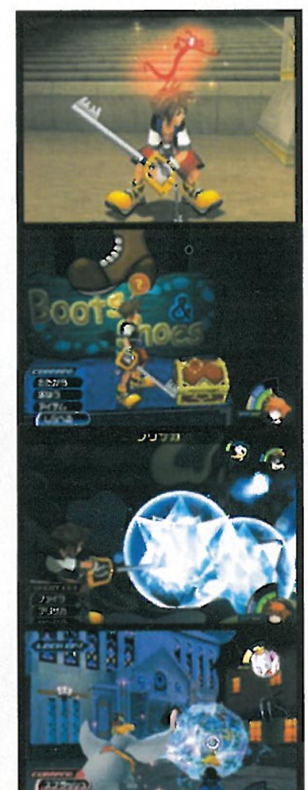
nuestro personaje y vuelta a empezar. Un estilo mucho más directo y más accesible también para neófitos. Hasta este punto, todo parece estar más o menos dentro de los límites de lo esperado. La revolución llega cuando descubrimos que todo esto que realizamos en el juego lo están llevando a cabo cientos y miles de jugadores en todo el globo. Estamos en el centro de un gran universo persistente, un mundo abierto y densamente poblado. A nuestro lado las correspondencias virtuales de estos jugadores luchan, vencen, huyen o mueren. Nos piden ayuda o se interponen en nuestro camino. Podremos formar un equipo con ellos, desde una pareja de aventureros intrépidos a una gigantesca alianza. Nos comunicaremos de muchas formas (desde un susurro que sólo la persona interesada podrá escuchar, hasta un grito que llame la atención en muchos metros a la redonda). Si conocéis *Ultima Online* o *Everquest* ya os imaginaréis hasta qué punto este juego puede revolucionar el panorama. Añadid a todo ésto un entorno gráfico que no sacrifica la belleza por la funcionalidad (como el de los **PC**) y una jugabilidad que une lo mejor de este género al toque que sólo **Square** sabe imprimir. El primer *RPG On-line* de la historia de **PS2** llegará a las tiendas japonesas el próximo 16 de mayo y se espera que unos meses después aparezca en **EE.UU.** Para jugarlo será necesario contar con un disco duro y una conexión de banda ancha. Las reservas de unidades ya han comenzado y todo parece indicar que con ***Final Fantasy XI*** se inaugurará una nueva era en la historia de los juegos para consola. Esperemos que el sueño se haga realidad y podamos gozar de esta nueva experiencia en un futuro próximo. **DANI3PO**

nuevo

Kingdom Hearts

En la jungla de **Tarzán** tendremos que derrotar al cazador que le persigue. Además, participaremos en un mini-juego basado en la recolección de elementos.

Podremos asignar cada uno de los botones del mando a una magia o habilidad determinada. De este modo, las batallas no se interrumpirán a causa de los menús.

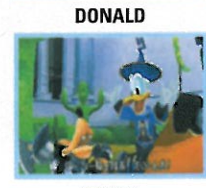


SORA

KAIRI

RIKU

DONALD

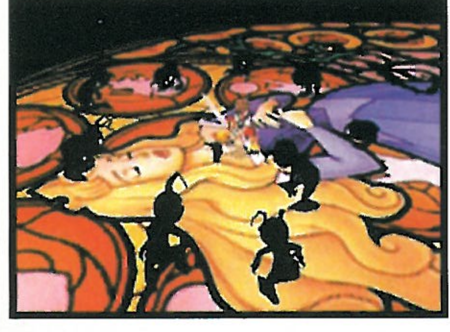


GOOFY

Los combates se desarrollan de forma similar a los de la saga *Zelda*

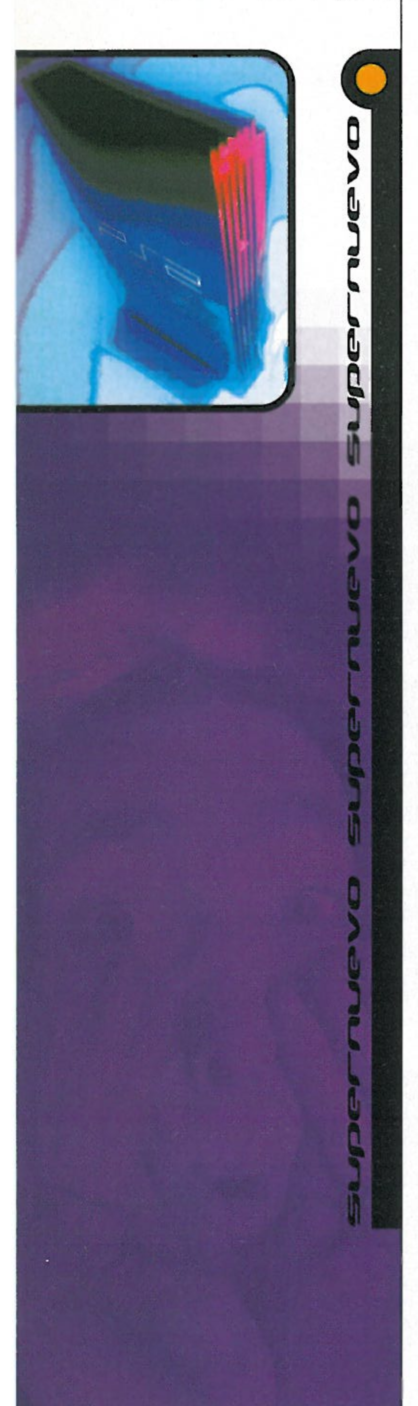
Square y Disney crean un mágico Action RPG

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft País > Japón



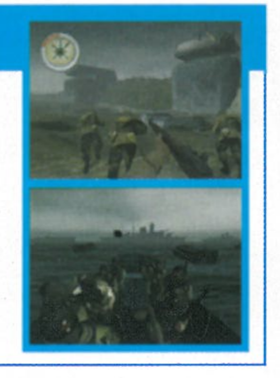
Los Heartless, comandados por **Maléfica**, amenazan todo el universo **Disney**.

Acaba de aparecer en **Japón** y muchos lo encumbran ya como la alternativa a la saga *Final Fantasy* para aquellos que busquen algo con mayores dosis de acción y libertad. Sólo **Square** podría hacerse competencia a sí misma con este *Action RPG* literalmente plagado de personajes de la factoría **Disney**. La aventura empieza con **Sora**, el joven protagonista, viviendo pacíficamente en su isla natal. Pero algo raro ocurre y él, junto con sus dos mejores amigos **Riku** y **Kairi**, es transportado a un universo lejano y desconocido. **Sora** aterriza en *Travels Town*, una ciudad en la que se encontrará nada menos que con **Squall** (*FFVIII*) y **Yuffie** (*FFVII*). Ambos luchan contra unas extrañas criaturas oscuras llamadas *Heartless*. Más tarde se unirán a la aventura **Donald** y **Goofy**, quienes participarán en los combates, aunque serán controlados por la consola. Con ellos, visitaremos el Coliseo donde **Hércules** se enfrentará a **Hades**, El *País De Las Maravillas* con **Alicia** incluida y el interior del estómago de la ballena donde habitan **Pinocho** y **Pepito Grillo**. En cada uno de estos mundos tendremos que cumplir una misión, como ayudar a **Ariel** (la Sirenita) a acabar con **Úrsula**. Aún tendremos que esperar bastante, hasta las navidades, para disfrutar de ***Kingdom Hearts***. DANI3PO



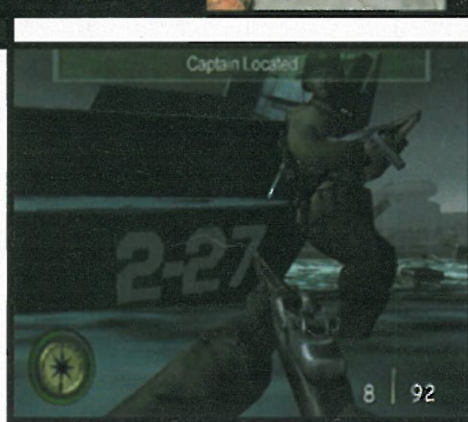
Ésto me suena...

Cuando se inicie el desembarco del «Día D» en ***Medal Of Honor: Frontline***, más de uno alucinará con el sospechoso parecido que tiene esta fase con el comienzo del filme *Salvad Al Soldado Ryan*. Algunas cosas están casi clavadas, pero pronto descubriréis que han evitado el plagio puro y duro. En una cosa sí son idénticos y es en su tremenda espectacularidad.



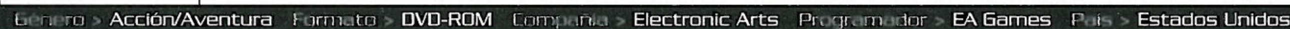
El **Capitán Dale Dye**, colaborador habitual de películas bélicas y de acción, ha supervisado con los programadores cada aspecto del juego

Para que os hagáis una idea de su afán por reflejar la realidad, cada una de las armas presentes contará con su propio sonido.



Medal Of Ho

Es posible que haya juegos más completos... pero



Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games País > Estados Unidos

En un género donde se valora tanto el realismo, contar con un argumento inspirado en la Segunda Guerra Mundial es contar con medio pasaporte hacia el éxito seguro. Aunque casi todos los *shooters* suelen ser divertidos o, al menos, entretenidos, hay que reconocer que no es lo mismo perseguir alienígenas o animalejos que hacer frente a las impresionantes tropas de la **Alemania** Nazi. Las emociones son bastante distintas. En ***Medal Of Honor: Frontline*** se ha trabajado a fondo para dotar al programa del mayor realismo gráfico y del máximo rigor histórico. Técnicamente, esta espectacular entrega supera los problemas que tradicionalmente tenía esta saga en **PSone** y, gráficamente, se encuentra entre lo mejor que hemos visto en **PS2**, pese a ser una versión *beta*. Escenarios perfectamente recreados y muy ricos en detalles, enemigos bien animados y con un comportamiento inteligente (a veces impredecible) y un planteamiento de las fases realmente hábil y variado en los objetivos, hacen de ***MOHF*** un título con un potencial extraordinario. En sus seis grandes capítulos, hay misiones para todos los gustos en las que, además de pegar muchos tiros, deberemos realizar labores de apoyo y protección, misiones de espionaje y sabotaje, manejar veinte tipos distintos de armas (aliadas y nazis), etc. Todo está calculado al milímetro para hacernos disfrutar de cada instante, pero, al contrario que en las entregas de **PSone**, ***Medal Of Honor: Frontline*** no va a ser ningún paseo. La dificultad, si no se retoca en la fase final de su producción, será algo elevada y con algunas fases del juego casi imposibles. Habrá que esperar hasta junio para saber si somos capaces de ganar esta guerra. **DE LÚCAR**

Además de acción a raudales, este juego contará con misiones de espionaje, sabotaje, etc. La diversidad de objetivos es alucinante

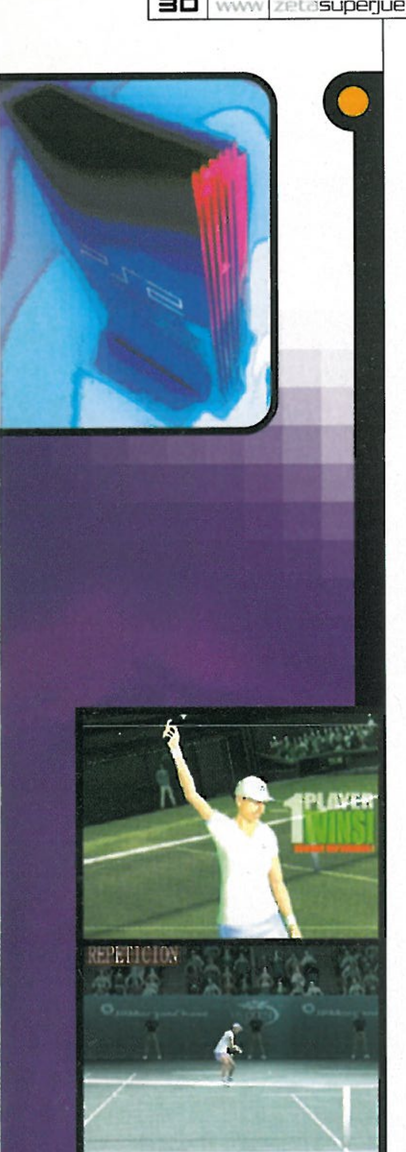
Las tropas alemanas son un verdadero quebradero de cabeza. Son hábiles, inteligentes, muy rápidos y tienen una puntería realmente demoledora.

La dificultad del juego, si no la retocan, será bastante elevada y os costará unos cuantos intentos la misión más sencilla.

*En la fase del desembarco en las playas de **Omaha** sentiréis el mismo desconcierto y horror que los soldados aliados.*

nor: Frontline

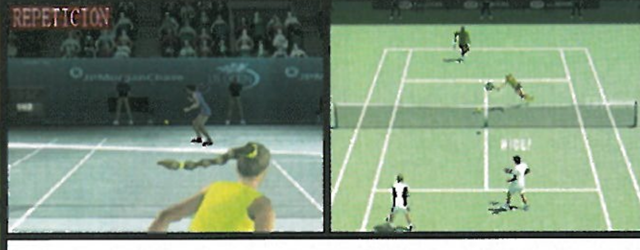
seguro que ninguno tiene un argumento tan interesante



Smash Court Tennis Pro Tournament

MODOS DE JUEGO
El programa ofrece una amplia variedad de opciones entre las que destaca el modo profesional. En el mismo, pueden obtenerse puntos canjeables por diversos premios, como fotos de los jugadores o consejos para mejorar el juego.

El nuevo programa de Namco se acerca más a la simulación, pero mantiene toda la jugabilidad que ha caracterizado las anteriores entregas.



¡El sistema de control permite colocar la bola en cualquier punto de la pista!

Entre las opciones hay un modo de práctica, en el que se recogen consejos para mejorar el juego en todo tipo de golpes.

Nuevas proporciones

El programa da un giro en el tipo de jugadores incluidos, cambiando los personajes cabezones de anteriores entregas por algunas de las grandes estrellas del tenis actual. Junto a **Agassi**, **Sampras**, **Seles** o **Hingis**, **Anna Kournikova** repite presencia tras dar nombre a la anterior entrega para **PSone**.

La jugabilidad de Smash Court al servicio de PS2

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco País > Japón

El tenis es una de las asignaturas pendientes dentro del catálogo de **PlayStation 2**, ya que hasta el momento tan sólo contaban con el pobre *Pro Tennis WTA Tour*. Sin embargo, **Namco** revoluciona este género renovando una de sus sagas más populares tanto en sus versión para **Super Nintendo** como en sus posteriores secuelas para **PlayStation**. Hasta ahora, todas las apariciones de *Smash Court* se caracterizaban por tres características fundamentales. La primera era llevar el tenis hasta escenarios diversos, como castillos, montañas y calles, entre otras, en las que existían múltiples elementos interactivos. La segunda era el empleo de jugadores desproporcionados, en los que la cabeza ocupaba más que el resto del cuerpo. La tercera nota distintiva de toda la serie fue una jugabilidad a prueba de bomba, que diferenció al programa de todos sus competidores, llegando a situarlo a la altura del mítico *Super Tennis* de **SNES**. Afortunadamente, para los usuarios de **PlayStation 2**, la nueva versión conserva toda la jugabilidad de sus antecesores destacando el sencillo control y la facilidad para situar la bola en cualquier lugar de la pista. Los otros dos aspectos que servían como seña de identidad han sido modificados, dando un giro hacia una concepción más clásica. Asimismo, los escenarios son pistas de tenis tradicionales y los jugadores presentan proporciones humanas. Es más, **Namco** incluye a jugadores reales de alto nivel entre los que destaca **Kournikova**, que dio título a la anterior versión para **PlayStation** (*Anna Kournikova's Smash Court*), a la que acompañan, entre otros, **Sampras**, **Agassi**, **Selles** o **Davenport**. **CHIP & CE**

La diva sólo aparecerá en el juego durante los momentos Bonus. Lástima que **Britney** no sea personaje seleccionable, sólo podrás jugar como uno de sus bailarines. Además, en la pantalla de los escenarios, contemplarás escenas de sus conciertos.

Es más que un juego de baile, pues la reina del pop te invita a conocer cómo son sus giras musicales con vídeos y coreografías en exclusiva

Estrella virtual

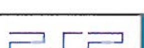
El 21 de marzo en el hotel Palace de **Madrid**, **Britney** presentó su película *Crossroads: Hasta el Final* y nos habló de su experiencia como estrella virtual. Asimismo, dijo que su hemana **J. Lynn** le encanta su juego oficial.

Britney's Dance Beat

De estrella del pop a heroína virtual

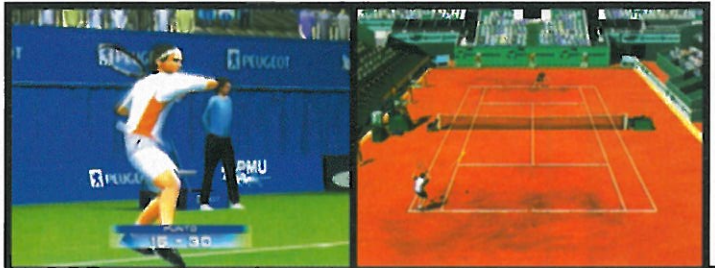
Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Metro País > Estados Unidos

Ahora que está de moda eso de ser una estrella de la canción, **Proein** te brinda la oportunidad de formar parte de este atractivo firmamento. Expresión corporal, canto, interpretación y sobre todo ritmo es lo que necesita un o una aspirante a cantante para triunfar. Y quién mejor que **Britney Spears** como maestra. Así pues, de la mano de **Metro** (programadores de títulos musicales tan acertados como *Bust A Groove*) la diva del pop se adentra en el mundo de los videojuegos para enseñarnos cuáles son sus claves del éxito: buenas canciones y excelentes coreografías con ciertos toques de ingenuidad y sensualidad. ***Britney's Dance Beat*** reúne todo su glamour y, para ello recoge las 5 canciones más sonadas de sus tres álbumes aparecidos hasta fecha. De tal modo que, al ritmo de sus melodías, tendremos que manejar a uno de sus bailarines pulsando correctamente los botones que aparecen en pantalla. Su mecánica no añade nada nuevo al género de los musicales, pero su gran atractivo reside en sus modos de juego. En *Preview* podrás ver una demostración de cada baile, en el Estudio de Ensayo puedes practicar dichas coreografías bajo la asistencia de uno de sus 10 bailarines y en Audición competirás contra un amigo o contra la CPU por el título de «bailaor». Y al ir superando las pruebas, **Britney** te premiará con vídeos de sus actuaciones en concierto y entre bastidores, en los cuales controlarás la cámara a tu antojo. Un título indispensable tanto para los *fans* de la diva, como para los amantes de los musicales. ANNA

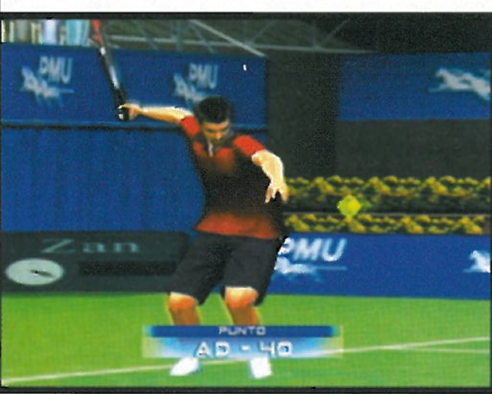


supernuevo supernuevo supernuevo

Roland Garros 2002



La colocación del tenista previa a la ejecución del golpe es fundamental. No hay que situarse igual para pegar con potencia que para devolver una pelota muy liftada.



La tierra batida es la superficie reina en París, pero no faltan otras otras pistas

Esta estridente pista rosa no es más que una de las canchas de entrenamiento donde poner a punto los distintos golpes. Podemos crear un jugador y progresar desde el nivel de Novato.

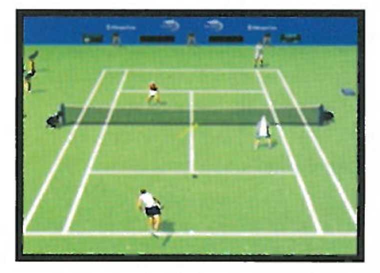
Licencias oficiales

Kuerten, triple vencedor en *Roland Garros*, destaca por encima del resto de los 10 tenistas disponibles, como **Robredo**, **Grosjean** o **Henman**. También hay representación del tenis femenino, aunque de dudoso relieve.

París, la tierra prometida

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Carapace País > Francia

El torneo que más éxitos ha proporcionado al tenis español, *Roland Garros*, pone título y pista central al segundo programa de tenis para **PS2** (tras el poco afortunado *WTA* de **Konami**). **Carapace** ya firmó un trabajo con idéntico nombre para **PSone**. Poco más tienen que ver ambos compactos. Tanto la mayor variación y dificultad en el sistema de golpeo (antes con sólo dos botones) como la aparición de tenistas reales hacen de ***Roland Garros 2002*** un juego diferente a su predecesor. **Kuerten**, **Henman** o el prometedor **Tommy Robredo** son algunos de los jugadores más conocidos que competirán no sólo en la popular cita gala, sino también en otras once pistas más. Cuatro superficies distintas condicionan el tipo de bote y, por tanto, el estilo de juego. Si a ésto unimos la gran precisión que se puede alcanzar en la ejecución de los golpes, os aseguraramos que su jugabilidad es el aspecto más atractivo. El grado de desarrollo hace que sea pronto para valorar su todavía inmaduro apartado gráfico y aspectos como el repetitivo comportaniento de los rivales deben limarse aún bastante. Contaremos con un buen puñado de modos de juego (*Arcade*, Carrera, Entrenamiento, etc.), pistas ocultas y la posibilidad de comparar resultados al final de cada carrera en la *web* oficial del juego. No cabe duda de que será, junto a *Smash Court Tennis*, una cita obligada para los aficionados al tenis. **MOLOKAI**



Conflict Desert Storm

El conflicto en Xbox

La entrega para la consola de **Microsoft** es prácticamente idéntica en desarrollo a la de **PlayStation 2**. Los mismos modos de juego y ninguna de las misiones ha sufrido modificaciones. Donde sí encontramos una mejora es en el apartado gráfico con una mayor resolución gracias al potencial del *hardware* de **Xbox**.

El modo para dos jugadores se convierte en una alternativa interesante. Coopera con otro jugador para llevar a cabo diferentes misiones.

Una gran producción de **SCI** que explota las características del *hardware* en las consolas de nueva generación de **Sony** y **Microsoft**

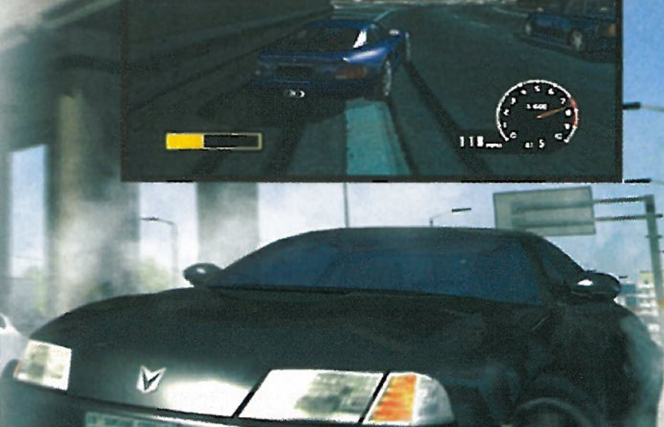
La Guerra del Golfo en PlayStation 2 y Xbox

Género > Táctica/Acción 3D Formato > DVD-ROM Compañía > SCI Programador > SCI País > Reino Unido

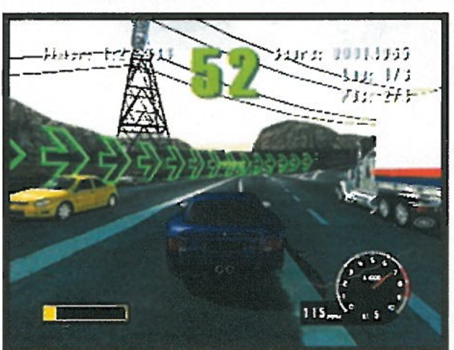
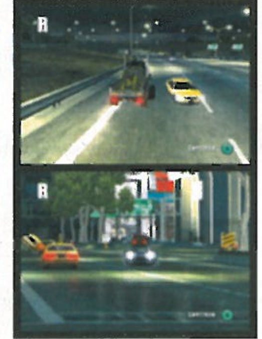
Retrocedamos a la mañana del 2 de agosto de 1990. Las tropas iraquíes invadían **Kuwait** dando pie a la operación Tormenta del Desierto. En la victoria final de la coalición que luchó contra **Sadam Hussein** tuvieron mucho que ver los equipos de operaciones especiales. Las *SAS* británicas y las *US Delta Force* dieron muestra de su implacable eficacia para llevar a cabo misiones de infiltración, sabotaje y apoyo a las tropas aliadas durante toda la guerra. Y ahora protagonizan ***Conflict Desert Storm***, un título desarrollado por **SCI** para **Xbox** y **PlayStation 2**. Al mando de uno de los dos escuadrones tendremos que cumplir todo tipo de misiones. Además, hay que tener en cuenta que los cuatro integrantes de cada comando están especializados en tareas concretas, mando, francotirador, explosivos o infiltración. Y deberemos utilizar a un personaje determinado cuando la situación así lo requiera. Al principio puede resultar extraño cambiar de personajes pero el método que se usa para dicho propósito ha sido creado para facilitar al máximo las acciones del jugador. La variedad de las misiones también afecta al entorno donde se desarrollan y **SCI** ha recreado a la perfección el desierto y las ciudades. Incluso hay misiones nocturnas para completar la diversidad del juego. En cuanto a las diferencias entre ambas versiones, éstas se limitan a una mayor resolución en **Xbox**, pero los usuarios de ambas podrán disfrutar de ***Conflict Desert Storm*** sin variación alguna y encima en castellano. Sin duda, esta compañía británica ha realizado un trabajo encomiable que satisfará las expectativas de los seguidores más exigentes del género. Su lanzamiento en **Europa** está previsto para el mes de mayo. **R. DREAMER**

Burnout

*Respecto a **PS2**, las mejoras incorporadas en **GameCube** y **Xbox** más reseñables son a nivel de calidad gráfica, sin alterarse nada su estructura de juego.*



La estructura y la mecánica de juego siguen siendo las mismas, con el principal objetivo de acabar los circuitos en el tiempo indicado.

Es el arcade de conducción más frenético y divertido de los últimos tiempos

Accidentes

Las imprudencias se pagan, y en ***Burnout*** más aún, porque cuanto más arriesgados seamos, más nos subirá el turbo. Lo malo es que también se pagan de otra forma, en forma de colisiones espectaculares que podremos luego contemplar en las repeticiones de cada carrera.

La velocidad descontrolada llega a GC y Xbox

Género > Conducción Formato > DVD ROM/Mini DVD ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion País > Reino Unido

Todos los usuarios de consola de última generación merecían poder disfrutar de ***Burnout***. Vale que no es el más perfecto técnicamente, ni el que tiene más modos de juego, ni siquiera el que posee más coches y circuitos. Sin embargo, su fantástica mecánica de juego y su sorprendente planteamiento le han aupado a los primeros puestos de las preferencias de los amantes de los juegos de conducción. Un coche, un circuito, *checkpoints* y tráfico real (en el camino entre la salida y la meta encontraremos más coches que en Semana Santa) son sus ingredientes principales. Con la fantástica posibilidad de emplear el turbo, que se llenará cuantas más «burradas» hagamos, se pone la guinda a un juego que tiene en la emoción y en la intensidad de juego (no hay un solo instante de descanso), sus principales aliados. Tras su exitoso paso por **PS2**, llega a **GameCube** y **Xbox** sin modificaciones en su mecánica, pero con notables mejoras gráficas en cada versión. De esta manera, en ambas se ha incorporado el *anti-aliasing* para suavizar los gráficos, se ha optimizado el aspecto de los circuitos para hacerlos más realistas, se ha reducido el *flickering* (parpadeo) y se ha adaptado el control al mando de cada consola para hacer más manejables y menos bruscos los coches. Además, todo lo referente a las deformaciones de los coches, que no eran todo lo perfectas que se desearían en la entrega para **PlayStation 2**, han sido muy mejoradas para conseguir un efecto más real, y de esta manera aumentar la espectacularidad de los accidentes, sin duda uno de los puntos fuertes de ***Burnout***. Si queréis un juego que tenga la jugabilidad como objetivo único de su creación, no hay que buscar más. **THE SCOPE**

supernuevo supernuevo supernuevo supernuevo

GAME BOY COLOR

Dragonball Z Legendary Super Warriors

Género > Juego Cartas Formato > Cartucho Compañía > Infogrames Programador > Bandai País > Japón

Una década después del boom de *Dragon Ball* en nuestro país, la fiebre por el manga de **Akira Toriyama** amenaza con propagarse de nuevo. El imparable éxito de la serie de animación en **EE.UU.** va a provocar todo un aluvión de nuevos juegos para consola protagonizados por **Son Goku**, **Piccolo** y Cía., todos ellos bajo sello de **Infogrames**. Aún quedan unos meses para disfrutar de los esperados juegos de **GBA**, pero podéis ir abriendo boca con el *RPG* de cartas para **GBC** producido por **Bandai**. ***Legendary Super Warriors*** toma como punto de partida el inicio de *Dragon Ball Z*, concretamente con la llegada a la Tierra de **Raditz**. A través de su mecánica a medio camino entre el *RPG* y un juego de cartas, combatirás contra **Vegeta**, **Freezer** y el resto de los emblemáticos villanos de la serie. ***Legendary Super Warriors*** llegará en junio con textos en castellano. NEMESIS

Este juego de cartas para GBC es sólo la punta de lanza de la avalancha de títulos basados en *Dragon Ball* que nos esperan

GAME BOY ADVANCE

Arcade Advanced

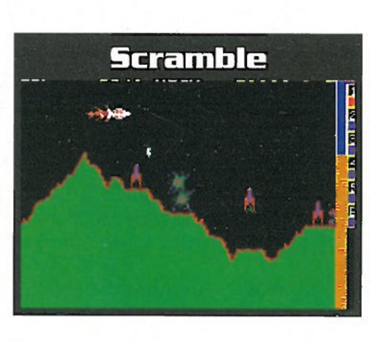
Género > Arcade Formato > Cartucho Compañía > Konami Programador > Konami País > Japón

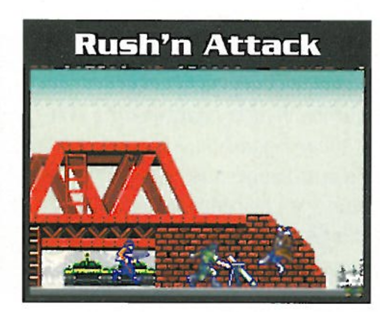
Frogger

Gyruss

Yie Ar Kung-Fu

Los amantes de los clásicos ya pueden ir ahorrando, porque **Konami** amenaza con llevar a **GBA** todo su palmarés de clásicos recreativos de los años 80. Para ir abriendo boca, en **Japón** se puede adquirir ya (y a partir de junio/julio en **España**) ***Konami Collector's Series: Arcade Advanced***, una recopilación con seis legendarias *Coin-ops* de esta compañía. En un único cartucho podréis disfrutar de la magia del mítico *Scramble* (el sensacional matamarcianos horizontal, pionero en ofrecer dos armas distintas), la insuperable carga adictiva de *Time Pilot* y *Gyruss* o el entrañable desarrollo de *Frogger*, la odisea de una rana por llegar a su charca. *Yie Ar Kung-Fu* fue uno de los primeros *arcades* de lucha de la historia y sentó las bases del género, mientras que los escenarios de *Rush'n Attack* (más conocido por el público europeo bajo el nombre de *Green Beret*) aún permanecen frescos, 16 años después, en la retina de muchos jugadores. Cada una de estas máquinas legendarias incluye jugosos extras, como gráficos mejorados o partidas multijugador que convierten a ***Arcade Advanced*** en un cartucho imprescindible para mitómanos y usuarios con pedigrí. NEMESIS


Scramble


Rush'n Attack

Time Pilot

¿quieres ganar 6.000 euros?

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo SUPER JUEGOS y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS

JUEGA CON AL

5

PREGUNTAS	RESPUESTAS	ERRORES	PREMIO

Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo de 6.000 euros

¡Con SUPERJUEGOS entrarás en el sorteo de 6.000 euros!

5501

Y GANA UN MILLON

Qué tienes que hacer:

1) Enviarnos la clave para participar: escribe «SUPER JUEGOS» en tu móvil y envíalo al 5501.

2) Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.

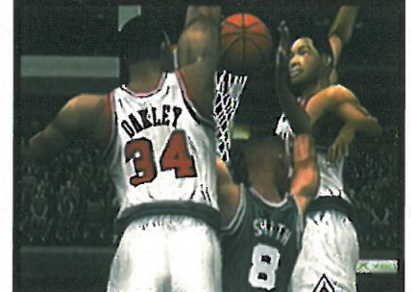
4) Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

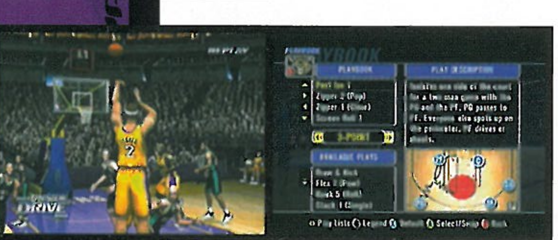
Coste máximo 0,60 € para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.

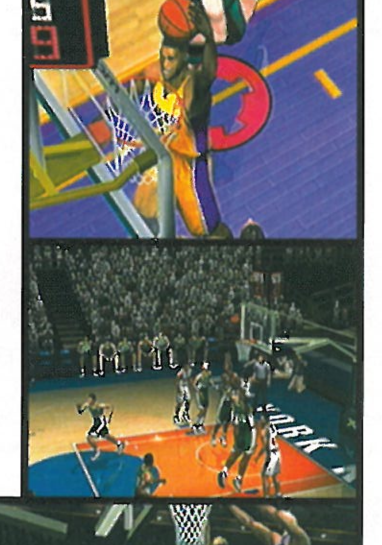
supernuevo

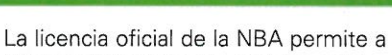
NBA Inside Drive 2002



Entre los detalles interesantes destacan los pases bombeados y algunos movimientos individuales. Hay que mencionar que a la hora de ejecutar un tiro libre con un jugador con mal porcentaje, la dificultad se multiplica.

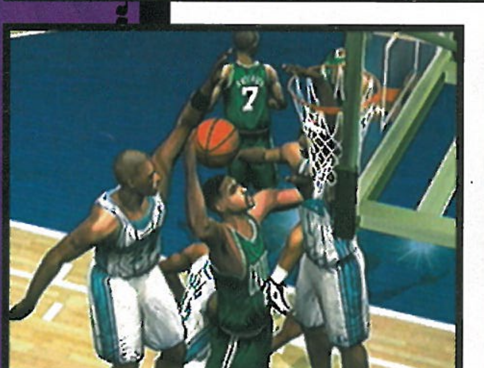






Grandes Estrellas

La licencia oficial de la NBA permite a **Microsoft** incluir a las grandes estrellas de la NBA. El parecido físico de los jugadores es increíble en algunos casos y más que discreto en otros.

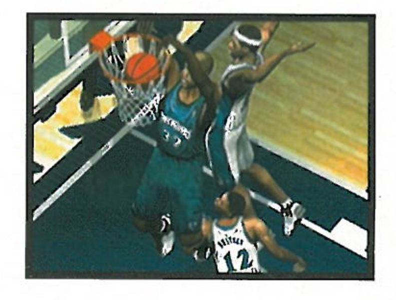


La propia **Microsoft** se encarga de producir un juego que busca reflejar todo el espectáculo de la NBA

El primer juego de baloncesto para Xbox

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > High Voltage País > Estados Unidos

El baloncesto va a ser uno de los primeros deportes en probar suerte en **Xbox**. En esta ocasión no se trata de la clásica versión de un programa aparecido para otras consolas, que con un par de ajustes se saca al mercado lo antes posible para ser los primeros en cubrir un determinado género. ***NBA Inside Drive 2002*** es un programa creado de forma expresa para la nueva consola de **Microsoft**, siendo la citada compañía la responsable del mismo. Como su título indica se trata de un juego centrado en la NBA, en el que se busca la simulación por encima del espectáculo de títulos mucho más *arcade* como *NBA Jam* o *NBA Street*. El programa cuenta con todas las licencias y una gran actualización que llega, incluso, a recoger los jugadores que han participado en el partido de las estrellas de la temporada 2001-2002. A pesar de que todavía no está completamente finalizado, la beta analizada deja claro que los gráficos se encuentran en la misma línea de los que nos tienen acostumbrados la última generación de simuladores de baloncesto para **PlayStation 2**. Sin embargo, no se incluyen demasiadas secuencias de animación ni primeros planos, aunque en la versión final este apartado puede ser mejorado. Sobre la pista presenta algunos aspectos interesantes como un novedoso pase bombeado y algunos movimientos en la pista bastante realistas. **CHIP & CE**



Este mes no te pierdas

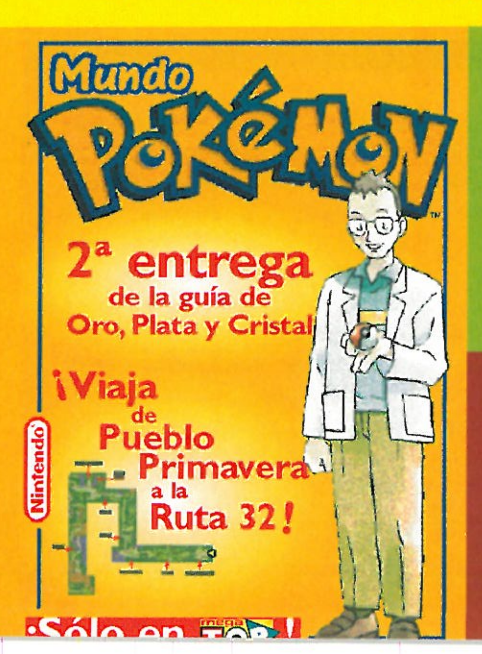
mega TOP

Te regala...

la mochila exclusiva de la Academia de Artistas de

¡No te la pierdas!

Además...



para los fans de 'Pokémon', el segundo capítulo de la guía completa de las ediciones Oro, Plata y Cristal. ¡Colecciónala cada mes!

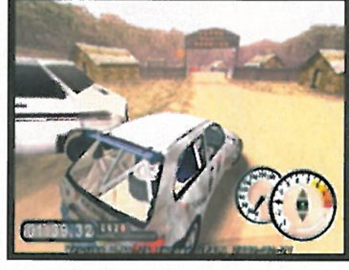
En *Megatop*, descubre al protagonista de *Star Wars. Episodio II*; todo sobre Rosa y la gira de *Operación Triunfo*; Britney Spears nos presenta su videojuego; megapósters y mucho más...

¡Vaya pasada de revista!

supernuevo

Rally Championship

Aunque no hay demasiados, los pocos edificios que nos toparemos por el camino han sido bastante bien representados. Encontraremos desde castillos hasta cuarteles militares con sus aviones y todo.



En esta beta, bastante inacabada, los coches son un poco cuadrados. Esperemos que en la versión final se mejore el aspecto gráfico global del juego.

Para acceder a los coches más potentes, deberemos ganar varios campeonatos y conseguir el dinero suficiente

BIEN PRESENTADO
Tanto los menús, como la presentación de los coches y de los circuitos son muy agradables a la vista. Como suele ser habitual en el género, se podrá adaptar el coche a cada terreno.

Un rival más en la simulación de rallys

Género > Conducción Formato > CD ROM Compañía > SCI Programador > SCI País > Gran Bretaña

Parece que está de moda. Visto el frenesí con el que los usuarios de **PS2** se aferran a los simuladores de coches, da la sensación de que las compañías se han puesto de acuerdo y se preparan para inundar el catálogo de la consola de **Sony** con varios títulos de estas características. Pero aunque muchos son los llamados, pocos serán los elegidos, y los desarrolladores tendrán que hilar muy fino si quieren granjearse las simpatías de los aficionados. Una de las compañías que apuestan por la simulación, aunque con ciertos tintes de *arcade*, es **SCI**. Nos ofrecen la versión para **PS2** de un título que pasó por **PlayStation** hace ya unos años, y que en su momento ofreció buenas maneras e intensas sensaciones de juego. En **PS2** pretende repetir éxito, aunque con *WRC* en la calle, *V-Rally 3* y *Colin McRae 3* en camino, van a tener que apretar mucho las tuercas si quieren hacerse un hueco. En este primer contacto con la primera *beta* jugable de ***Rally Championship***, todavía bastante inacabada, da la sensación de que sus programadores han apostado por mezclar un poco de los muchos juegos del mercado. De esta manera, además de modo *multiplayer*, podremos competir en diferentes rallys, luchar frente al *Pace Car* (que en este caso, más que abrir la carrera, parece que es el peor rival), y, como si de un GT se tratara, tratar de acumular dinero triunfando en diferentes competiciones para poder comprar nuevos coches. En esta primera aproximación, ***RC*** no parece que vaya a romper moldes en cuanto a su apartado gráfico (de hecho, los coches a pesar de ser reales, tienen que mejorarse), pero por su jugabilidad y la exigente mecánica de juego, dará que hablar entre los adictos al género. **THE SCOPE**

Spiderman The Movie

*Los sensacionales gráficos de **Spiderman The Movie** alcanzan sus cotas más espectaculares con los combates al aire libre. El duelo contra **El Buitre,** con los rascacielos de **Manhattan** como testigos, os dejará con la boca abierta.*

*En la primera fase del juego **Peter Parker** viste un cutresco traje casero, aunque sus poderes no son precisamente una broma...*

Spidey en Xbox

Dos niveles extras y la participación del carismático **Kraven** el cazador son las grandes exclusivas que ofrecerá la entrega **Xbox** que, además, amenaza con coronarse como la más brillante de todas a nivel gráfico.

Probamos la primera beta para PlayStation 2

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Treyarch País > Estados Unidos

Las notas de prensa y las pantallas estáticas han dado al fin paso a la primera *beta* jugable de ***Spiderman The Movie***, versión **PlayStation 2**. Sólo es un modesto avance en comparación a lo que llegará a las tiendas de **España** el próximo 7 de junio, pero cumple a la perfección con su cometido: mostrar cómo van encaminados los pasos de **Treyarch** a la hora de adaptar al videojuego la película de **Sam Raimi**, uno de los grandes taquillazos anunciados para este verano de 2002. ***Spiderman The Movie*** hereda los principales rasgos y la mecánica del clásico *Spiderman* de **Neversoft**, pero dando un paso de gigante en gráficos y posibilidades de juego. El *skyline* de **Manhattan** se muestra en toda su gloria para que lo sobrevueles a placer mientras combates con el **Buitre**, uno de los dos villanos incluidos en el juego (junto a **Shocker**) que

> **Treyarch** ha enriquecido el argumento original de la película con algunos súper villanos más

acompañan al **Duende Verde** (el único que aparecerá en la película) en la tarea de convertir la vida de nuestro amigo el «trepamuros» en una pesadilla. Si en escenarios abiertos la tela de araña es utilizada a modo de liana, en sitios cerrados se convertirá en tu mejor aliado para inmovilizar a los gangsters. Éso y la habilidad de *Peter Parker* para trepar por techos y paredes le salvará el pellejo en más de una ocasión a lo largo de las 22 misiones que compondrán la entrega **PS2** que acrecentarán, aún más, la leyenda del Increíble Hombre Araña.Y esto sólo acaba de empezar, las primeras imágenes de las versiones **Xbox** y **GC** están empezando a ver la luz. **NEMESIS**

a fondo GAMECUBE

LUIGI M

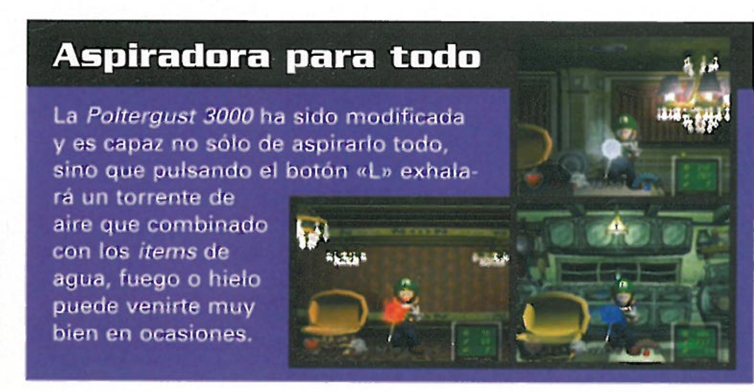
La cuenta atrás ha finalizado y seguro que la mayoría de todos los que ansiabais el lanzamiento de NGC bautizaréis la consola con este juego.

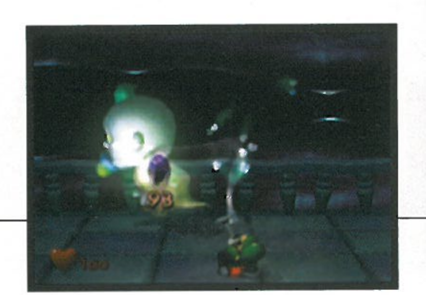
Acertada decisión ya que, aparte de su incuestionable calidad, qué menos que algo completamente nuevo para tan especial ocasión. Al contrario que su hermano, a **Luigi** las plataformas no le van mucho y ha preferido algo más aventurero. El objetivo del juego es (aparte de liberar a **Mario**) dejar la mansión, con la que hemos sido premiados, sin un sólo fantasma en el interior. Para ello, contaremos con la inestimable ayuda del profesor **E. Gadd** y de sus *gadgets*, útiles que sirven para capturar y estampar en un cuadro a un fantasma (lugar donde ya no molestará a nadie), con la *Poltergust 3000* y la *Game Boy Horror* como estandartes. Dado que prácticamente todos hemos visto la película «Cazafantasmas» no debería ser demasiado difícil hacerse una idea de qué es lo que vamos a tener que hacer durante el juego. Básicamente usar la linterna para asustar a los fantasmas y rápidamente absorber sus espectros con la ayuda de la citada aspiradora (*Poltergust 3000*). La mansión consta de 3 pisos, un sótano y una azotea. En total hay 50 *Boos* esperando a que, con nuestra inconfundible pericia, descubramos la rutina adecuada y les atrapemos. Será, precisamente mientras lidiamos con los fantasmas, cuando empecemos a descubrir las posibilidades del mando de **GameCube**, que a buen seguro no defraudará a nadie. Al igual que el aspecto sonoro

> Un juego muy correcto, pero corto y sin alicientes para ser jugado más de una vez

Aspiradora para todo

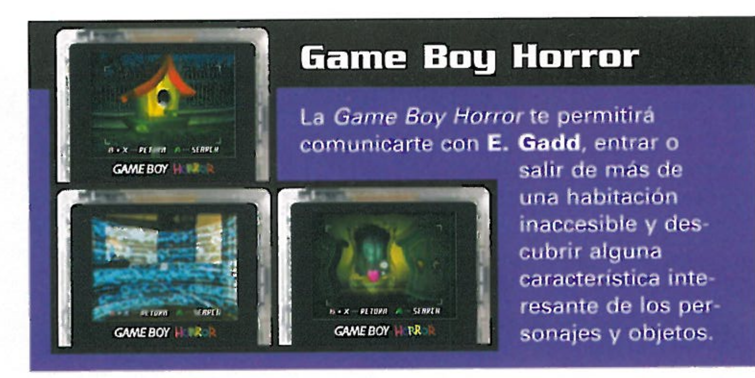
La *Poltergust 3000* ha sido modificada y es capaz no sólo de aspirarlo todo, sino que pulsando el botón «L» exhalará un torrente de aire que combinado con los *items* de agua, fuego o hielo puede venirte muy bien en ocasiones.





En la última habitación del juego desvelaremos, por fin, el gran misterio que alberga la mansión. ¿Estará **Mario** en algún recóndito escondite de la casa? ¿O la odisea de **Luigi** ha sido en vano?

MANSION



Game Boy Horror

La *Game Boy Horror* te permitirá comunicarte con **E. Gadd**, entrar o salir de más de una habitación inaccesible y descubrir alguna característica interesante de los personajes y objetos.

que, si bien se mantiene en la línea «cómica» Nintendo, recomendamos sea escuchado en su modalidad *Dolby Surround* ya que realmente merece la pena. Gráficamente es bastante impactante al principio, pero dado que durante todo el juego nos enfrentaremos a situaciones similares llega un momento en el que ya no nos sorprenderán demasiado. Jugar a ***Luigi Mansion*** no requiere ningún esfuerzo por parte del usuario, ni siquiera los menos experimentados tendrán problemas, pues la tradicional química entre juego-nintendo/jugador aflora desde el primer minuto. **DANI3PO**

Como no podía ser de otra forma, el fanfarrón de **Bowser** será nuestro enemigo final. Para derrotarle deberéis usar la aspiradora y también el cerebro.

ROMPECABEZAS
Los problemas que se nos presenten serán bastante sencillos.

MANSIÓN LUIGI
Al entrar en ella, nuestro protagonista sentirá bastante «respeto».

LLAVES DE COLORES
Serán imprescindibles para avanzar y nada fáciles de conseguir.

MAPA
El pobre **Luigi** es engañado sobre su premio.

En cada una de las estancias habitan fantasmas con distintas rutinas para ser derrotados.

Género > Aventura Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Fases > 5 Plantas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 8,9

Dado su origen *demo* no cabe la menor duda de que en ***Luigi Mansion*** vamos a comprobar mil y una aptitudes para la que **GameCube** ha sido preparada. Efectos de luz, transparencias y un largo etcétera.

MÚSICA / FX 8,8

Muy simpática. Silbarás como **Luigi** sin darte cuenta. Por otra parte, se echa en falta algo más de variedad. Los efectos de sonido en *Dolby Surround* a lo largo de todo el juego son muy de gradecer.

JUGABILIDAD 9,0

Completamente jugable. Puede llegar un momento en el que nos resulte monótono buscar llaves, abrir habitaciones y succionar fantasmas, pero si llegas a ese punto seguro que has jugado sin parar.

DURACIÓN 8,5

Dadas las diferentes expectativas que acechan a este título, a algunos os parecerá bastante bueno y a otros insuficiente. Si quieres que un juego te dure más de 3 días, antes de comprar este título alquílalo.

8,5 GLOBAL

a fondo GAMECUBE

ROGUE LEA

La magia y el espectáculo, la gloria y la **épica** de Star Wars condensadas en un DVD-ROM de 8 cm. de diámetro, hogar del que ya es, con mucha diferencia, el **mejor** videojuego de SW de todos los tiempos.

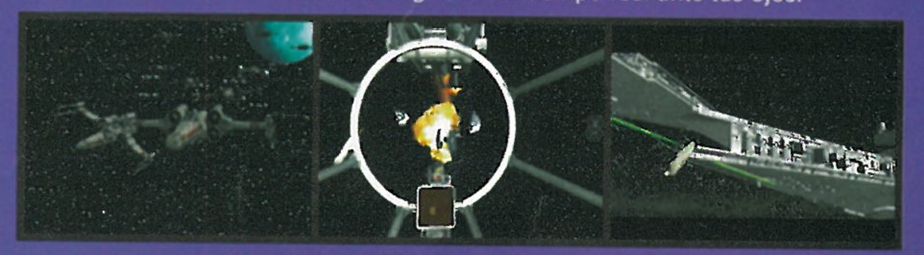
Plenamente integrados, desde hace años, en las filas de **LucasArts**, los alemanes **Factor 5** son los autores de esta obra maestra con la que culminan una labor iniciada años atrás con **Rogue Squadron** para **Nintendo 64**. Con ***Rogue Leader***, su secuela, se han dado el gustazo de producir el mejor y más espectacular juego de *Star Wars* de la historia. Un poderoso motor gráfico reproduce en tiempo real lo que a los artistas de **Industrial Light & Magic** les costó renderizar en interminables sesiones con sus carísimas estaciones de *Silicon Graphics*. El paso del tiempo es brutal y los avances tecnológicos posibilitan que lo que hace sólo cinco o seis años era impensable se haga realidad o, en este caso, se convierta en un videojuego que llenará de gozo el alma de millones de *fans* de *Star Wars*. En **Rogue Leader** vas a poder pilotar, al

***Rogue Leader** respeta hasta el más mínimo detalle de La Trilogía Star Wars, desde los diálogos de la película hasta el diseño de las naves de transporte rebeldes.*

Si consigues suficientes medallas de oro, o introduces el código correcto, podrás pilotar el orgullo de la flota imperial, el Tie Fighter. Pese a su fragilidad, su velocidad y precisión de disparo son insuperables.

Esto me suena...

La destrucción de la Estrella de la Muerte en *La Guerra De Las Galaxias*, la fuga entre el cinturón de asteroides de *El Imperio Contraataca*, la batalla de **Endor** de *El Retorno Del Jedi*... Disfruta de memorables escenas de *La Trilogía Star Wars*, con una calidad visual sorpredente. Lo que **Industrial Light & Magic** tardó meses en crear, **GC** lo genera en tiempo real ante tus ojos.



DER

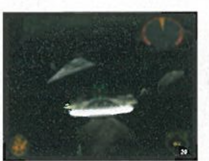
más puro estilo *Ace Combat*, las naves más conocidas del bando rebelde y el Imperio. El *X-Wing* y el *A-Wing*, el *Tie Fighter Advance*, el Halcón Milenario y la *Slave 1* de **Boba Fett** serán tuyas a lo largo de más de once fases que reproducen con calidad y rigor inéditos hasta la fecha, momentos clásicos de la *Trilogía Star Wars*, como la destrucción de la Estrella de la Muerte o las batallas de **Hoth** y **Yavin**. En otras ocasiones serás protagonista de acciones que, si bien no salieron en la película, tuvieron un papel decisivo en la caída del Imperio, como el robo de la lanzadera que utilizan **Han**, Luke y **Leia** para llegar a la Luna de Endor. Esta perfecta máquina de ingeniería alemana se respalda con un sobrecogedor sonido en *Dolby Surround Pro-Logic II* (cinco canales de audio independientes) utilizado por el siempre genial **Chris Hüelsbeck** para adaptar a otro maestro, **John Williams**, acompañando nuestras acciones con los pasajes musicales más conocidos de *La Trilogía*. Divertido y emocionante como las películas en las que se ha basado, ***Rogue Leader*** es lo máximo a lo que puede aspirar un fanático de *Star Wars*. NEMESIS

Con *R. Leader* te sentirás protagonista de las secuencias más memorables de *Star Wars*

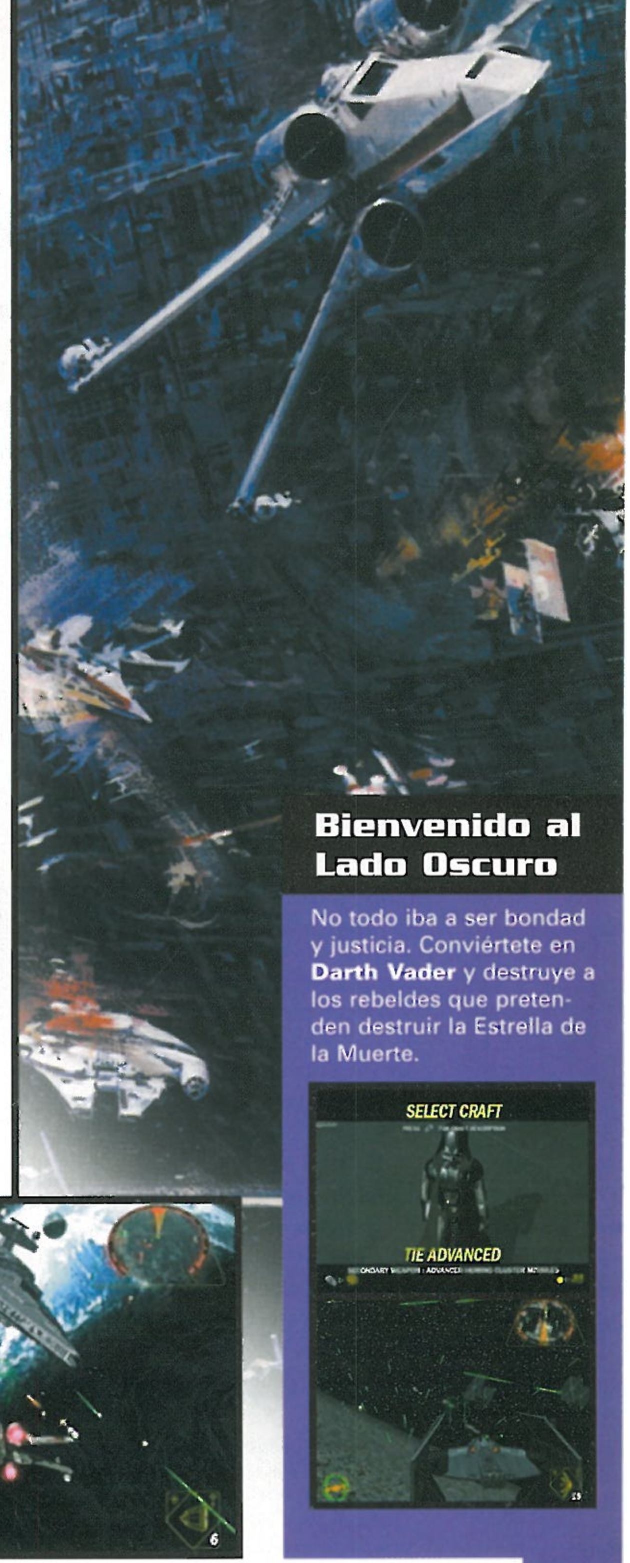
PILOTA UN A-WING...
Tienes a tu disposición las más conocidas naves de la Alianza, desde el *X-Wing* al *Y-Wing*.

...LA SLAVE 1...
Manejar la nave de **Boba Fett** es uno de los grandes atractivos de ***Rogue Leader***.

...UNA LANZADERA...
Antes tendrás que robarla delante de las mismísimas narices del Imperio.



...O EL HALCÓN
Han Solo y **Chewbacca** no podían faltar, lo mismo que su carismática nave.



Bienvenido al Lado Oscuro

No todo iba a ser bondad y justicia. Conviértete en **Darth Vader** y destruye a los rebeldes que pretenden destruir la Estrella de la Muerte.

Género > Shoot'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > EA/LucasArts Programador > Factor 5 Jugadores > 1
Misiones > 11+5 (Bonus) Naves > 7+5 (Bonus) Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 9,4
Los mismos *X-Wing* que **Light & Magic** tardó meses en renderizar para la *Edición Especial de Star Wars*. **GameCube** los genera en tiempo real ante tus atónitos ojos. Ver para creer.

MÚSICA / FX 9,5
Conecta tu **GameCube** a un equipo 5.1 para disfrutar de una experiencia sonora sin precedentes en los videojuegos de *Star Wars*. Sentirás retumbar la voz de **Darth Vader** tras tu nuca...

JUGABILIDAD 9,4
Pese a su impresionante despliegue tecnológico, ***Rogue Leader*** conserva la sencilla y adictiva mecánica típica del *shooter Rogue Squadron* de **Nintendo 64**. Aunque no quieras, no podrás despegarte del *pad*.

DURACIÓN 9,1
Once fases no parecen muchas, pero la búsqueda de medallas (y las naves y misiones de *bonus* que éstas proporcionan), y la gran cantidad de extras que encierra el mini DVD extienden la vida de juego.

GLOBAL 9,4

NBA COURTSIDE 2002

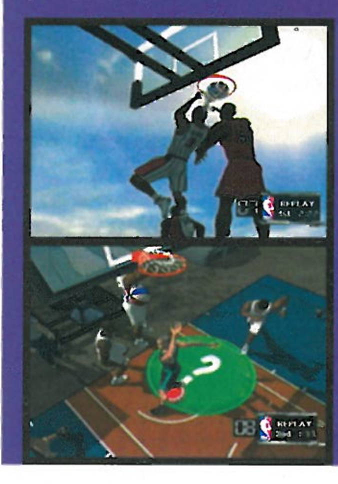
Tras el éxito logrado en Nintendo 64, la saga Courtside llega a GameCube. El título une en un solo programa el baloncesto clásico y la concepción más arcade de la siempre espectacular NBA.

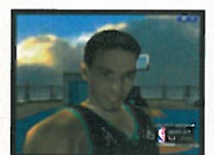
Al igual que hizo en su anterior consola, **Nintendo** toma la iniciativa dentro del baloncesto en su nuevo soporte. Para ello, ha utilizado toda la experiencia de *Left Field* en su saga *Courtside* y la ha adaptado a **GC**. El resultado es un título sobrio aunque con algunos defectos, como la tardía respuesta en las órdenes y acciones de los jugadores, pero seguro que serán pulidos en futuras entregas. Por el contrario, hay que mencionar ciertos movimientos en el poste bajo, así como la posibilidad de efectuar rápidas jugadas de contraataque. Lo más destacable es la cantidad de opciones incluidas. Así pues, el programa recoge tanto la simulación de los clásicos partidos de NBA, como el concepto *arcade* de partidos tres contra tres. No falta el clásico concurso de triples y una detallada reproducción del aspecto físico de los jugadores. Los efectos de sonido ponen la guinda a un juego que, como primer representante del baloncesto en **GC**, muestra que el nuevo soporte es perfecto para reproducir la emoción del mundo de la canasta. **CHIP & CE**

La espectacularidad de las imágenes se hace patente en las secuencias de animación y en las impresionantes repeticiones. En estas últimas se puede observar el detalle con el que se recogen tanto los uniformes como los jugadores.

Arcade

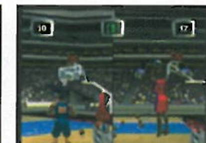
Uno de los modos de juego recoge el espíritu de *NBA Jam*. Durante los partidos aparecen zonas de colores desde las que las canastas aumentan la puntuación.





JUGADORES
Los parecidos físicos de los jugadores están bastante logrados. En la imagen aparece **Gasol**.

BRYANT
El espectacular escolta de los *Lakers* sigue siendo la imagen de la saga *NBA Courtside*.



TRIPLES
El concurso de triples es otra de las opciones incluidas en el programa de **GameCube**.

EDITOR
El Editor permite hacer múltiples modificaciones. Los mofletes son un claro ejemplo.

Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Left Field Jugadores > 1-4 Competiciones > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (7 Bloques)

GRÁFICOS 8,7
La reproducción del aspecto físico de las estrellas de la NBA es lo más destacado en este apartado. La variedad de cámaras, las secuencias y las repeticiones dan un toque de retransmisión televisiva a los partidos.

MÚSICA / FX 8,8
La música acompaña sin más, mientras que los efectos de sonido brillan a gran altura. Se puede escuchar desde el sonido de las zapatillas, al de los aros pasando por los gritos de ánimo del público.

JUGABILIDAD 8,5
El control de los jugadores es más sencillo de lo habitual, pero hay algunos problemas de coordinación entre órdenes y respuesta de los jugadores. La elección de sistemas predefinidos no es demasiado fácil.

DURACIÓN 9,1
El programa ofrece una amplia variedad de modos de juego que se unen a las ya largas temporadas de la NBA. El baloncesto *arcade* es una alternativa que también alarga la vida de *NBA Courtside 2002*.

GLOBAL 8,6

WAVE RACE BLUE STORM

La nueva **generación** de Nintendo hace **evolucionar** uno de los títulos que lanzaron a Nintendo 64 al **estrellato**.

Los efectos acuáticos, tanto climáticos como el del cauce en el que se mueven las motos, son impresionantes. El agua refleja dinámicamente el escenario y hasta veremos cómo las gotas impactan contra la pantalla.

Creado por Nintendo Software Tech., ***Wave Race Blue Storm*** sigue las pautas que convirtieron la primera entrega en todo un éxito, pero aumentando el realismo y mejorando su apartado gráfico hasta unos niveles insospechados. El *chip* gráfico *Ati* de **GC** pone en pantalla unos escenarios repletos de detalles, unos personajes bien modelados y completamente diferentes entre sí (en *Wave Race 64* todos eran iguales) y el efecto acuático más conseguido de cuantos hemos visto nunca. El agua refleja el escenario de una forma dinámica, lo distorsiona dependiendo del oleaje y del paso de las motos. Además, muestra una gran cantidad de efectos de lo más real (olas, *ripples*, lluvia, etc.). Tan perfectamente ha sido recreado el efecto del agua y del clima que condicionará en muchos casos el resultado de nuestra carrera, dificultando los virajes de nuestro vehículo y obligándonos a tomar rutas alternativas debido a la marea. ***Blue Storm*** recupera el espíritu del primer *WR*, ofreciendo una curva de aprendizaje bastante más inclinada. **DOC**

Modos de juego

Además del típico modo *Championship*, ***Wave Race Blue Storm*** incluye un completo Tutorial (con acceso a un escenario especial si lo finalizamos), un *Versus* para hasta cuatro jugadores simultáneos, un *Stunt Mode*, que nos obligará a conseguir una alta puntuación a lo largo de cinco escenarios, y el clásico *Time Attack*.

Género > Conducción/Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-4
Circuitos > 9 Personajes > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [12 Bloques]

GRÁFICOS 9,2

Aunque su *frame rate* no llega a los 60 *fps* en ningún momento, ***WRBS*** posee el efecto acuático más perfecto que hemos visto nunca en un videojuego. La dinámica de movimientos de las motos es perfecta.

MÚSICA / FX 8,9

El estilo musical recuerda al de la primera entrega (con mejor calidad, por supuesto). Tanto el susurro de las olas, como el rugido de los motores es reproducido por el *chip* de sonido con gran fidelidad.

JUGABILIDAD 8,0

El control de los vehículos es mucho más complicado que en la primera entrega de *Wave Race*, sobre todo debido al oleaje y a los efectos climáticos. Al principio, cuesta mucho llegar en primera posición.

DURACIÓN 8,5

Wave Race Blue Storm posee una buena cantidad de modos de juego (*Versus*, **Training**, *Championship*, *Stunt Mode*, etc.). La dificultad de su control te obligará a jugar más de lo normal.

a fondo GAMECUBE

SONIC ADVENTUR

El **desembarco** de la mascota de Sega en los sistemas Nintendo, iniciada hace meses con el juego de GBA, se **completa** con Sonic Adv. 2 Battle, una conversión **mejorada** del juego de Dreamcast.

Desarrollar un título de las características de ***Sonic Adventure 2 Battle*** lleva más que meses, años. Eso explicaría la decisión de **Sega** y **Sonic Team** de adaptar a **GameCube** la aparición postrera de **Sonic** en **Dreamcast** antes que crear un nuevo juego para el flamante sistema de **Nintendo**. *Sonic Adventure 2* era un gran juego, el perfecto epitafio a una consola ya difunta, pero presentaba algunas carencias que **Sonic Team** no ha podido, o querido, solventar en esta adaptación a **GameCube**. El sistema de cámaras sigue siendo un desastre y las misiones protagonizadas por **Knuckles** y **Rouge**, consistentes en localizar por un gran escenario tres gemas escondidas, son un tostón difícilmente soportable de no ser porque tras ellas siempre llega una de las vertiginosas fases de **Sonic/Shadow**. Lo mejor de un juego al que se le han mejorado detallitos gráficos (como algunas texturas), pero que en líneas generales conserva el mismo aspecto del título de **Dreamcast**. Se ha potenciado el juego multijugador (de ahí el latiguillo de *Battle* en el nombre) con nuevos personajes y clases de duelos, aunque lo más llamativo de esta versión es sobre cualquier otro aspecto la posibili-

Sonic Team se la limitado a potenciar el modo *multiplayer* y la crianza de los *chao*, que podrás descargar a tu GBA

En **Adv. 2** podrás elegir entre dos bandos: los héroes y el lado oscuro, cada uno con tres personajes y tres mecánicas distintas: shooter, exploración y plataformas pura y dura.

La fase inicial de **Adventure 2** es absolutamente frenética, con un camión destrozándolo todo a su paso.

Descarga tu chao a GBA

Sonic Adventure 2 Battle es el primer título en utilizar el cable de conexión **GameCube-Game Boy Advance**, aunque sólo con el fin de trasladar nuestro *chao* a la portátil y contribuir a su crecimiento con los diversos minijuegos incluidos en *Sonic Advance*.

E 2 BATTLE

Tanto **Knuckles** como **Rouge** son expertos trepadores sobre cualquier superficie, una característica esencial para buscar gemas escondidas en el escenario.

La batalla ha comenzado

El añadido de *Battle* en el título del juego se justifica por la potenciación de la faceta multijugador, en la que podrás elegir personaje hasta entre doce posibles, incluidos **Metal Sonic**, **Amy** y **Tikal**. Seis modos *Versus* que incluyen carreras a pie o en *kart*, búsquedas de gemas e incluso un combate de *karate* entre una pareja de *chaos*.

Tras superar la fase de conducción de **Tails** podrás acceder a las carreras de karts como otro de los modos Versus para dos jugadores.

dad de utilizar el cable de conexión a **Game Boy Advance** para descargar a la portátil nuestro *chao* y seguir trabajando en su crecimiento desde el *Sonic Advance*. ***Sonic Adventure 2 Battle***, un magnífico juego para **DC**, no ha perdido cualidades (aunque tampoco ha mejorado sus defectos) en su salto a **GameCube**. Ofrece los mejores jefazos de toda la saga, una fantástica banda sonora y secuencias que se te quedarán grabadas a fuego en la retina, como el descenso de **Sonic** por las empinadas calles de **San Francisco** con un mastodóntico camión pisándole los talones. A todos, y en especial a los *fans* del erizo azul de **Sega**, nos hubiera gustado ver novedades y cambios más radicales con la llegada a la nueva plataforma de **Nintendo**, pero tomaremos el juego como lo que es, un prólogo de lo que podríamos ver en un futuro no muy lejano: el juego capaz de plantar cara a **Mario** (su *Sunshine* está a la vuelta de la esquina) en su propia casa y poder revivir aquellos legendarios piques **Nintendo/Sega** en busca de la corona de reyes de los plataformas. **NEMESIS**

Niños, no intenteis repetir ésto en casa. Lanzarse asfalto abajo sobre una tabla de snow es de auténticos descerebrados.

Género > Plataformas Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames/Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1
Personajes > 6 Fases > 30 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 8,7

La versión **GameCube** presenta texturas aún mejores que las del original **DC**. Inexplicablemente, en el primer nivel (las cuestas de la ciudad) genera elementos del escenario en las narices del jugador.

MÚSICA / FX 9,3

Aunque particularmente prefería la música del primer *Sonic Adventure*, infinitamente más cañera, la banda sonora de esta secuela es soberbia. Hay *acid jazz*, *pop*, algo de *rock*...

JUGABILIDAD 8,6

Los problemas con la cámara en las misiones de **Knuckles** te comerán la moral en muchos momentos, pero piensa que luego disfrutarás de una nueva e impagable fase con **Sonic**. Son las que salvan al juego.

DURACIÓN 9,1

Con sus 30 fases y dificultad creciente, ***Sonic Adventure 2*** no defraudará a los seguidores del personaje. Si logras superar con paciencia las fases de **Knuckles** y **Rouge**, disfrutarás, y mucho, con el resto.

a fondo GAMECUBE

PIKMIN

Producido por el inefable **Shigeru Mayamoto**, nos llega uno de los juegos más **originales** que han pasado por consola alguna. Ayuda al capitán **Olimar** a regresar a su planeta natal, **Hocotate**, antes de que el **ambiente tóxico** del planeta en el que se ha estrellado **acabe** con él.

Los pikmin irán ganando experiencia con el paso del tiempo, siempre que se mantengan inactivos o encuentren una fuente de nutrientes. Esta evolución se verá reflejada en la planta que corona sus cabezas. Primero será una simple hoja, más tarde un capullo y finalmente un flor.

Tan sólo los pikmin de color azul pueden sobrevivir en el medio acuático. Los rojos y los amarillos se ahogarán al entrar en contacto con el líquido elemento.

Posiblemente nacido tras una visita de la diosa de la inspiración al creador del fontanero más famoso de la historia de los videojuegos, ***Pikmin*** es un título totalmente incomprensible hasta que uno se pone a jugar. Cuando veíamos las primeras capturas en **Internet**, todos nos quedamos con cara de circunstancia tratando de averiguar en qué demonios consistiría tan extraño juego. Un poco después, cuando ***Pikmin*** apareció en las tiendas japonesas, la crítica especializada se dividió entre los que lo encumbraban como una gran obra maestra y los que sólo veían en él una idea original demasiado dada de sí e insuficiente en sí misma para crear un juego totalmente completo, algo así como una gran fase de *Bonus*. Yo, personalmente, me inclino más por esta última postura, aunque pienso que sin duda ***Pikmin*** atrapará a muchos jugadores gracias a su refrescante y atrayente sistema de juego y a lo «adorable» de sus personajes. El juego está estructurado en treinta fases que se corresponden a otros tantos días, en los que manejando a un pequeño personaje deberemos encontrar las piezas de una nave des-

Las 30 piezas

Después del accidente que se relata en la secuencia de introducción, la nave del protagonista (llamada *Dolphin*) quedará esparcida en trozos por toda la superficie del planeta. En total son una treintena de pedazos los necesarios para hacerla funcionar completamente. También son treinta los días que dispone el soporte vital del capitán **Olimar**, así que ya sabéis...

Pikmin es uno de esos juegos que contará con rendidos admiradores y acérrimos detractores

trozada. Para lograrlo, dado que el protagonista es algo así como un inútil integral incapaz de realizar el más mínimo esfuerzo, controlaremos un número variable de pequeñas criaturas que dan su nombre al juego. Primero tendremos que hacerlos aparecer desde una incubadora, a base de fichas que se encuentran por todo el mapeado. Después, los sacaremos de la tierra y podremos empezar a darles órdenes. Con el *stick* analógico moveremos el cursor para seleccionarlos, dividirlos por grupos y ordenarles que hagan determinadas tareas. Los *pikmin* pueden recoger objetos, derribar barreras, construir puentes e incluso acabar con enemigos que nos impiden el paso. Hay tres tipos de *pikmin*: los rojos soportan el contacto con el fuego, los azules pueden nadar y los amarillos manejar bombas y ser lanzados más alto y lejos que los demás. Conjugando estas habilidades nos enfrentaremos a *puzzles* más o menos difíciles, aunque todo se acaba reduciendo a lo mismo: conseguir las criaturas necesarias para llevar a cabo determinadas misiones. Si buscas un juego de estrategia, lo más seguro es que te lleves un chasco al introducir el juego en tu **GameCube**. Es «mono», original, fresco y visualmente bastante atractivo (aunque repetitivo), pero de ningún modo es un título para el gran público y, posiblemente, jamás conocerá el tan ansiado éxito. **DANI3PO**

Hasta un total de cien pikmin podrán ser controlados a la vez por el jugador, aunque el número de ellos que pueden ser guardados en la incubadora es ilimitado.

Género > Estrategia/Puzzle Formato > DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Fases > 30 días Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (19 Bloques)

GRÁFICOS 8,5

Lo que más llama la atención es la imaginación puesta en el diseño de los personajes y escenarios y la calidad de todas las texturas. Bonito y resultón, pero nada espectacular o innovador.

MÚSICA / FX 8,4

Melodías que mezclan el estilo *cartoon* con un aire «chinaka» muy acentuado. Hay cinco en total, una por cada uno de los diferentes entornos. Los efectos de sonido son todo lo variados que pueden ser.

JUGABILIDAD 8,4

Para tratarse de un juego con un gran componente estratégico, el control del capitán y de su particular tropa es sencillísimo. Lo peor es la monotonía del desarrollo y lo limitado del concepto en general.

DURACIÓN 8,2

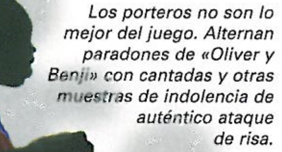
El hecho de que te obliguen a pasar como una exhalación por cada una de las treinta fases es un gran fallo. En total serán unas diez horas de juego. Al acabar se abrirá el poco llamativo modo Desafío.

8,3 GLOBAL

a fondo GAMECUBE

INTERNATIONAL SU

Los friquis son complicados. La CPU las clava cuando quiere, nosotros nos inflaremos a largueros.



Los porteros no son lo mejor del juego. Alternan paradones de «Oliver y Benji» con cantadas y otras muestras de indolencia de auténtico ataque de risa.

Nos pareció tener un aire a Pro Evolution Soccer tras ver la versión beta de **ISS2** para PS2. Pero después de **analizar** la **versión final** de ISS2 para **GC,** hay que decir que el parecido es mucho menor.

En algunos juegos hay fallitos tan elementales y evidentes que sólo pueden ser explicados por las prisas por salir a la venta en una determinada fecha. ***ISS2*** para **GameCube** es, por ejemplo, un buen programa con un montón de aciertos que no termina de cuajar por algunos pequeños detalles que afean el conjunto. Los aficionados al fútbol en consola demandan cada vez más realismo y calidad gráfica, pero también exigen jugabilidad y entretenimiento al mismo nivel. ***ISS2*** se parece, en muchas cuestiones, al extraordinario *Pro Evolution Soccer* y por eso creímos que los chicos de **Major** se habían inspirado en el trabajo de **KCET**, sus compañeros de **Konami Tokyo**. Pero no, sólo se trataba de una apariencia. Lo realmente importante (la inteligencia y colocación de los jugadores, el control, la perfección de las rutinas en disparos y pases, etc.) está a mitad de camino de la meta. **ISS2** posee unos gráficos cuidados y bastante espectaculares, una animación en los jugadores realista y convincente, un ritmo de juego divertido y hasta algunos detalles novedosos que seguro crean escuela. En líneas generales supera, como decimos, el notable alto, pero a la hora de jugar tiene casi los mismos fallos que muchos le encontramos a los *FIFA*.

Árbitros

Los «trencillas» son de los más justos que hemos visto en el género. No son tarjeteros y aplican perfectamente el reglamento.

PERSTAR SOCCER 2

Cosas como la descoordinación de líneas al atacar o al defender (huecos que aparecen como por arte de magia y sin que se deba a nuestro juego), rutinas en los disparos (el portero se la suele comer por alto desde fuera del área y hay mil palos si disparamos desde dentro de ella), el balón y sus desplazamientos a veces algo irreales, son detalles que deslucen bastante buena parte del trabajo. Si a eso le añadimos que anda un pelín justo de modos de juegos y torneos (se han eliminado los clásicos retos), que sólo están presentes las selecciones nacionales (y no todas), que hay jugadores reales y otros figurados, que sólo cuenta con tres niveles de dificultad y, en menor medida, que sólo hay cuatro estadios, pues comprenderéis el porqué de nuestro desencanto. Para una vez que los comentarios están más o menos bien (a cargo de **Ángel González** y del ex-técnico **D'Alessandro**), el juego no termina de convencernos. De todos modos, habrá que esperar un poco más para disfrutar a tope en **GC**. **DE LÚCAR**

Los comentarios, por una vez aceptables, están a cargo de Ángel González y Jorge D'Alessandro

Abajo a la derecha podéis ver una constante del juego: los jugadores siempre protestan.

EDITOR
Nos será bastante útil cuando **Camacho** dé la lista del mundial. De momento, entre los presentes, son más o menos los lógicos.

SECUENCIAS
A lo largo del partido seremos testigos de un montón de secuencias en vídeo. Las ocasiones, las entradas o los cambios son algunas de ellas.

SAQUE TRADICIONAL
Es ya un clásico en la saga de **Konami** programada por **KCEO**. La ceremonia incluye la secuencia completa del sorteo de campos y del saque inicial. Es una chorradilla, pero es algo que ocurre en todos los partidos en realidad.

Género > Deportivo Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Major Jugadores > 1-4
Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (8 Bloques)

GRÁFICOS 9,3
Un excelente trabajo en el que sólo encontraréis algunos pequeños defectillos en algunos desplazamientos del balón (algo irreales) y la escasez de variedad de cámaras. Por lo demás, todo está entre lo mejor.

MÚSICA / FX 8,3
Los comentarios son los mejores que hemos visto en cualquier juego de fútbol de **Konami**, pero eso no es decir mucho. Los FX de las gradas, por contra, son algo inferiores a lo que estamos acostumbrados.

JUGABILIDAD 7,5
El control de los jugadores es algo tosco y en más de una ocasión os dejará vendidos. Está muy lejos de *Pro Evolution Soccer* en esta materia y su oferta de juego es muy inferior a la de cualquier *FIFA*.

DURACIÓN 7,3
No cuenta con muchas competiciones y sólo hay tres niveles de dificultad. Lo único que puede alargar, y mejorar, su vida es el modo para varios jugadores simultáneos. Por lo demás, bastante escueto.

8,0 GLOBAL

CRAZY TAXI

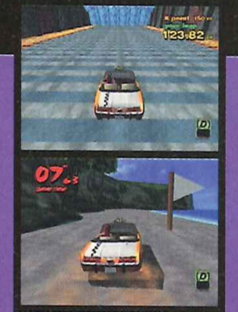
Tras inundar de **diversión** y simpatía a los usuarios de Dreamcast y PS2, el primer Crazy Taxi verá la luz en **GameCube** dos años después de su estreno y sin **ningún** cambio respecto a la versión ya conocida.

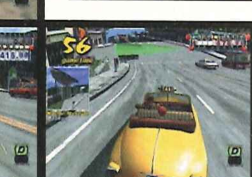
Es una lástima que no se haya optado por traernos directamente la segunda entrega (en **Xbox**, por ejemplo, comenzarán con la 3ª parte), pero es lo que hay. Si no conoces ***Crazy Taxi***, ya tardas en ir a comprarlo. Es uno de los juegos de conducción más originales y atractivos de los últimos tiempos. Su mecánica es sencilla, y no es otra que la de ir recogiendo gente a bordo del taxi y llevarles al destino que nos indiquen. Nos darán dinero por hacerlo en el menor tiempo posible. Cuantas más carreras hagamos en el tiempo establecido, mayor será la posición en el ranking del juego. Saltos acrobáticos, accidentes, destrozos... Todo un despliegue de elementos que convierten a este arcade en el simulador de taxi más surrealista imaginable. Un gran juego, sin duda, cuyo único defecto es la ausencia total de novedades. Es inexplicable que no se incluya algo que añada alicientes a un CT archiconocido por todos. THE SCOPE

> Hubiera sido mucho más recomendable la conversión a GC de la segunda parte del juego

Crazy Box

No nos cansamos de decirlo en todas las ocasiones en que traemos a estas páginas un ***Crazy Taxi***. Es la modalidad de juego más atractiva, el auténtico reto que nos mantendrá encadenados a la consola. Consiste en acometer diferentes objetivos que habrá que completar con el taxi.





La excepcional banda sonora cuenta con grupos del calibre de ***Bad Religion***, ***Offspring*** o los ***Race Against The Machine***. De lo mejorcito del juego.

Si miráis la sección de trucos de este mes, descubriréis la cantidad de secretos que tiene el juego. Podréis jugar con este triciclo.

Género > Arcade de conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Sega Jugadores > 1 Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > - Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (8 bloques)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	8,5	8,0	8,1
Hace un par de años eran la bomba, pero ahora han sido ampliamente superados. Siguen siendo buenos, pero hay muchos juegos, y de consolas más veteranas, que superan con creces su exhibición gráfica.	La banda sonora es antológica, y lo mejor que habían podido hacer es no tocarla, que es lo que han hecho. Las voces son igual de buenas y simpáticas, aunque eso sí, están en un perfecto... inglés.	El modo Crazy Box sigue siendo lo más fuerte. El único pero de este apartado es que, si ya se ha jugado a alguna de las versiones para otras consolas, la compra de esta entrega es totalmente innecesaria.	Cuando nos cansemos de pasearnos por las calles de la ciudad y entremos en el modo de misiones, descubriremos que tenemos juego para rato, ya que las últimas misiones os pueden llevar mucho tiempo.

EXTREME G III

El más **rápido** título de conducción futurista vuelve a sus **orígenes**, a una máquina de Nintendo, con un aspecto **similar** a la versión PlayStation 2 pero con un control mucho más **preciso**.

Siempre tras la estela del título de conducción futurista por excelencia, *WipeOut*, **Studios Cheltenham** brinda la oportunidad a los usuarios de **GameCube**, al igual que los poseedores de **PS2**, de disfrutar de ***Extreme G 3***. El título de **Acclaim** conserva su peculiar estilo gráfico, su velocidad de vértigo y el diseño imposible de los escenarios pero, por suerte, el control de los vehículos ha sido perfectamente adaptado al *pad* de **GameCube**, ganando muchos enteros en el apartado jugable. Para los que no hayáis llegado a ver la versión **PS2**, ***XG3*** evoluciona el concepto de los dos primeros títulos, dando más personalidad a sus pilotos, enrevesando aún más los circuitos, añadiendo nuevas armas que podremos comprar con las ganancias de las carreras y mejorando el motor gráfico. Dicho motor hace gala de unos impresionantes efectos atmosféricos (como la lluvia o la nieve) y, aunque en ciertos momentos su *frame rate* no se mantiene tan estable como en **PS2**, su resolución es mayor que la de la consola de **Sony**, todo se mueve mucho más rápido. Si te gustan los juegos del tipo *WipeOut* y eres capaz de manejar el *stick* analógico de **GameCube** con bastante precisión, ***XG3*** es lo tuyo. **DOC**

Algunas armas no sólo dañarán tu vehículo, también podrán distorsionar la imagen para provocar un accidente.

Detalles

El modo *Versus* permitirá competir hasta cuatro jugadores simultáneos. Debajo, los diferentes tipos de armamento que hay.

Género > Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Studios Cheltenham Jugadores > 1-4 Competiciones > 4 Copas Vehículos > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 9,2
El apartado gráfico de la versión GC de *XG3* supera al que hemos visto en PS2 y puede presumir de ser el más rápido jamás creado. Los efectos ambientales y de velocidad son realmente espectaculares.

MÚSICA / FX 9,3
Algunos grupos del *Ministry Of Sound* como *C90*, **Nick Arundel** o *Vitae* ponen la nota *Techno* y futurista a las carreras. El efecto de sonido producido al superar la velocidad del sonido resulta impresionante.

JUGABILIDAD 8,3
Aunque al principio es muy difícil adaptarnos a la alta sensibilidad del *stick* analógico y acostumbrarnos a utilizar los frenos laterales, recorrer después los circuitos se convertirá en un divertido paseo.

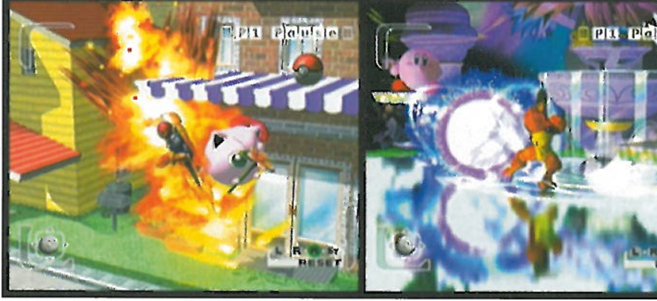
DURACIÓN 7,8
Pasaremos más tiempo aprendiendo a controlar nuestro vehículo que, si alguna vez llegamos a hacerlo, completando la *XG Career*. El modo *Versus* para hasta cuatro jugadores aumentará su vida útil.

GLOBAL 8,5

a fondo GAMECUBE

SUPER SMASH BROS MELEE

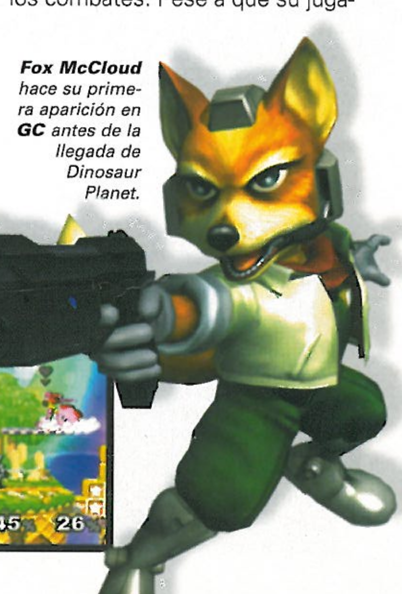
Nintendo vuelve a **invadir** el terreno de los **beat'em-up** con la **segunda** entrega del título que **enfrenta** a los personajes más **carismáticos** de la compañía nipona: Super Smash Bros Melee.



Aunque, mayoritariamente, ***Smash Bros Melee*** pertenece al género de la lucha, su peculiar desarrollo lo aleja del concepto de *beat'em-up* que todos conocemos, dejando su género a medio camino entre el *arcade* y la lucha. De este modo, **Nintendo** y **Hal** han creado un título accesible para todo tipo de jugador, desde el «luchador nato» hasta el más aficionado a los *arcade*, pasando por el tipo de jugador ocasional, con una jugabilidad que no requiere una dedicación total y absoluta. Quizá ese apartado sea su mayor logro y, a la vez, su mayor error, ya que su control es tan rematadamente simple e impreciso que tras unas pocas partidas nos daremos cuenta que un gran porcentaje de nuestras victorias (y derrotas) se deben al azar. Para manejar a cualquiera de los personajes bastará con utilizar el *stick* analógico (que en un juego de lucha no pinta nada) y dos botones principales: A (ataque principal) y B (golpes especiales). La única forma de vencer a los oponentes será lanzándoles fuera del escenario. Su nivel de energía (señalado por un porcentaje) tan solo les permitirá resistir mejor los golpes cuando está por debajo del 120%. El apartado gráfico de ***Super Smash Bros Melee*** ha sufrido una impresionante evolución desde su primera entrega para **Nintendo 64**. Los personajes poligonales son mostrados con todo tipo de detalles por el *chip* gráfico *Ati* y los escenarios, 23 en total, recuerdan a situaciones vividas con los diferentes títulos de **Nintendo** de los que provienen. Los efectos gráficos y de iluminación se suceden constantemente en cada uno de los combates. Pese a que su juga-

*Samus Aran, la bella protagonista de la saga Metroid, conserva en **Super Smash Bros Melee** algunos de sus movimientos más característicos. Podremos poner bombas, cargar nuestro disparo, convertirnos en una esfera, etc.*

***Bowser**, el último y gigantesco enemigo de **Mario**, también hará aparición en esta creación conjunta entre **Nintendo** y **Hal**.*



***Fox McCloud** hace su primera aparición en **GC** antes de la llegada de Dinosaur Planet.*

A la derecha, el concurso de «home-runs», donde deberemos golpear con todas nuestras fuerzas un saco de entrenamiento.

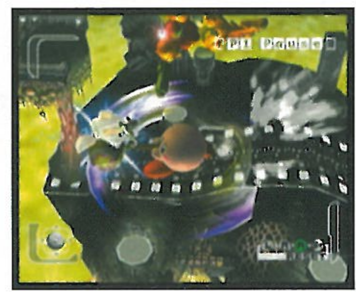
Hal mezcla *arcade* y *beat'em-up* en un título protagonizado por los *all-star* de Nintendo

ADVENTURE MODE
En este modo para llegar a luchar contra nuestro oponente, tendremos que cruzar un escenario repleto de plataformas.

TÍTULOS DE CRÉDITO
El original «staff roll» de ***Smash Bros Melee*** te permitirá disparar a los nombres de los creadores del juego.

INTRODUCCIÓN
La impresionante *intro* mostrará a cada personaje en su título correspondiente.

bilidad (como *beat'em-up)* no es muy alta, ***SSBM*** incluye una gran cantidad de modos de juego y extras que incitan a jugar una y otra vez hasta conseguirlo todo. Los más importantes son el modo *Adventure*, que nos hará cruzar zonas con plataformas y demás obstáculos antes de luchar con nuestro oponente. El modo *Versus*, el cual posee 10 variantes diferentes. Y el modo estadio, en el que podremos participar en un concurso de *home-runs* y luchar contra un número indefinido de oponentes en un *Survivial*. También ofrece una galería de trofeos, donde podremos admirar los *items* conseguidos con nuestra habilidad y hasta conseguirlos al azar en una especie de máquina tragaperras. Si eres un fanático de los personajes de **Nintendo** y te gustan los juegos simples y que no requieren muchas horas de práctica, este es tu juego. Pero si lo tuyo son los *beat'em-up* «de verdad», olvídate de ***SSBM***. DOC



Al pausar el juego podremos hacer zoom y girar la cámara en torno a cualquiera de los 19 personajes.

Galería de trofeos

A medida que vamos ganando combates, seremos obsequiados con diferentes trofeos en forma de figuritas con el aspecto de los más famosos personajes de **Nintendo**. La forma de conseguirlos es diferente para cada trofeo. Por ejemplo, para hacerte con el **Cpt. Olimar** debes tener una partida de *Pikmin* grabada en tu *Memory Card*.

Género > Beat'em-up/Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Hal Jugadores > 1-4
Personajes > 19 Escenarios > 23 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (11 Bloques)

GRÁFICOS 9,2
Tanto los personajes como los escenarios de *SSBM* están recreados de una forma impresionante, incluso **Ness** y el escenario de *Earthbound* tiene buena pinta. Los efectos gráficos están a la orden del día.

MÚSICA / FX 9,2
Nintendo ha remezclado con magníficos resultados la banda sonora más característica de cada uno de los personajes para incluirla en sus escenarios. Lo único malo de sus efectos es la voz del comentarista.

JUGABILIDAD 7,5
Nintendo ha mantenido este apartado similar al de la primera entrega. Su control es de lo más simple y, en algunos casos, totalmente impreciso. Lo único que le salva es la cantidad de modos de juego que tiene.

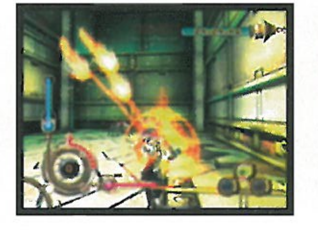
DURACIÓN 8,0
Aunque el nivel de adicción de *Smash Bros Melee* no es muy alto, debido a lo simple de su desarrollo, el afán por conseguir todos los trofeos y personajes secretos nos mantendrá jugando durante días.

GLOBAL 8,2

a fondo XBOX

GUN

Con los ingredientes del mejor film de ciencia-ficción, Sega ha elaborado un shooter muy vistoso y apasionante.



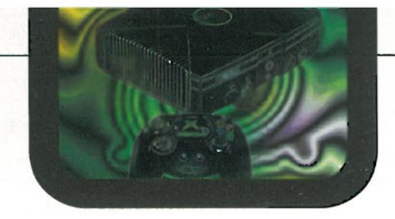
La llegada del cometa *Halley* en 1835 y el estudio de su energía provocaron una segunda revolución industrial que cambió para siempre la historia de la humanidad. O al menos eso es lo que nos cuenta este fantasioso *shooter* de **Sega**, cuya acción transcurre en un atípico 1906, con una humanidad súper evolucionada colonizando planetas a lo largo y ancho de la galaxia. De uno de ellos, el planeta *Tir Na Nog*, llega la amenaza en forma de «insectoides» gigantes, en la línea de las arácnidas criaturas de *Starship Troopers*. Si te encuentras entre los *fans* de la película de **Paul Verhoeven** aquí se te presenta una oportunidad de oro para emular a **Johnny Rico** destrozando alienígenas por escenarios tan extensos como originales en su cromatismo. Cielos anaranjados, interminables colinas, cuevas y cañones dan cobijo a cientos, miles de bichos que deben ser exterminados metódicamente para asegurar la supervivencia de los colonos. Tras elegir personaje entre dos opciones bien diferenciadas (**Kelly** es ligera, ágil y capaz de mejorar su armamento, y **Saburota** es resistente, pesado y dotado de un lanzamisiles térmico) estarás en disposición de disfrutar de la más prometedora creación de **Sega** para **Xbox**. Nacido

GunValkyrie es obra de Smilebit, responsables de *Jet Set Radio Future*, también para Xbox

Lo que parece una sala desierta puede encerrar unos cuantos nidos habitados por unos inquilinos muy hambrientos.

Gigantescos mapeados

Ya sea en espacios abiertos como bajo techo, las colosales dimensiones de los escenarios de ***GunValkyrie*** te obligarán a investigar cada colina y cada sala en busca de una nueva ruta hacia más nidos alienígenas. El elemento de exploración cobra tanto peso en este *shooter* como la misma acción.



VALKYRIE

Sega utiliza los potentes recursos de Xbox para envolver este shooter de mecánica clásica en escenarios tan gigantescos como sorprendentes en su cromatismo

Antes de dar el gran salto a planos inferiores es recomendable limpiar la zona a conciencia mediante una lluvia indiscriminada de misiles.

como un juego de pistola combinado con *pad* para **Dreamcast**, al saltar el proyecto a la máquina de **Microsoft** se adoptó un nuevo sistema de control que utiliza los dos *joystick* del *pad*. Al principio cuesta habituarse a él, pero como sucede con los grandes clásicos, te costará horrores despegarte de él. Su belleza gráfica (sin comparación con otro *shooter* para consola, salvo excepción de *Halo*) sólo es comparable a su gran carga adictiva y la longitud de sus escenarios. Es lo que se espera y se debe exigir a una máquina que nació, según la propia **Microsoft**, para convertirse en la número 1. Con creaciones así, van camino de conseguirlo. Claro que siempre no van a poder contar con el talento de **Sega** y **Smilebit**. NEMESIS

La caza del insecto

Las criaturas que pueblan *Tir Na Nog* están a medio camino entre los insectos de peli de serie B de los años 50 y las belicosas creaciones de **Phil Tippett** para *Starship Troopers*. Son un placer para la vista, pero tampoco las dejes acercarse demasiado...

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames/Sega Programador > Smilebit Jugadores > 1 Personajes > 2 Misiones > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro (11 Bloques)

GRÁFICOS 9,3

En *GunValkyrie* el escenario es un personaje más. Su colorido rivaliza con el magnífico diseño de los personajes por captar la atención del atónito jugador. Algunos efectos gráficos son impresionantes.

MÚSICA / FX 9,1

Una vez más, el *Dolby Digital* de la **Xbox** vuelve a ser el gran aliado de los programadores a la hora de crear una experiencia de juego cercana al cine. Los efectos de sonido son realmente buenos.

JUGABILIDAD 8,7

El peculiar sistema de control de *GunValkyrie* exige algo de paciencia durante los primeros pasos de juego. La recompensa: horas de diversión aniquilando insectos sin tener ni siquiera noción del tiempo.

DURACIÓN 8,8

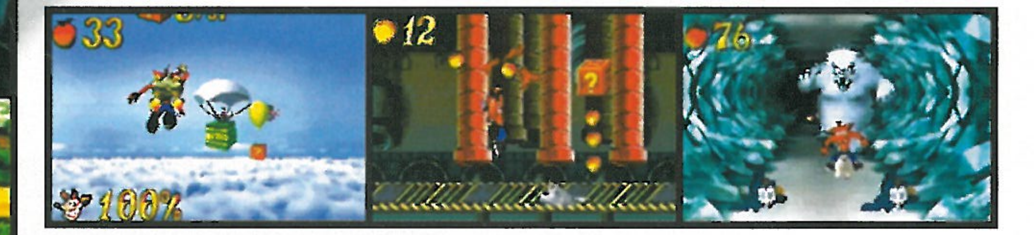
Ningún *shooter* es eterno, pero la calidad visual y sonora que ofrece éste título llamado *GunValkyrie* siempre lo convertirá en una opción a tener en cuenta cada vez que quieras conectar la **Xbox** a tu televisor.

9,1 GLOBAL

a fondo GAME BOY ADVANCE

CRASH BANDICOOT XS

No hay nada nuevo, pero es fascinante jugar a un Crash en una portátil y sin que haya perdido calidad gráfica y jugabilidad con respecto a sus antecesores.



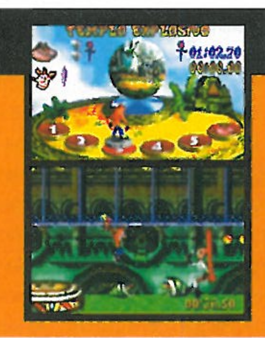
Desde fases de *scroll* lateral, hasta los fascinantes niveles de *scaling*. Una jugabilidad muy variada

Si rompes todas las cajas que se hallan en un nivel, serás recompensado con una preciosa gema transparente.

Aunque la precisión de los movimientos de **Bandicoot** no ha sido muy acertada, **Vicarious Visions** ha ajustado correctamente la dificultad del juego original de **Naughty Dog**, consiguiendo que su jugabilidad sea muy atractiva. Pues a las ya conocidas fases de *scroll* lateral, los programadores con el fin de potenciar las posibilidades de juego del *hardware* de **GBA**, han incluido fases de *scaling*. Se trata de un título purista y como tal encontraremos todos los detalles de la saga. Desde el divertido diseño de personajes y escenarios, pasando por la ineludible banda sonora y el más que acertado y oportuno argumento. Todo es fiel a su predecesor, salvo la inclusión de nuevos movimientos para **Crash**, los cuales irás aprendiendo según vayas derrotando a los *final boss de* cada fase. Este duelo puede resultar desesperante si no descubres la técnica para acabar con el enemigo, pues ya sea que estés por los aires o sumergido en el agua, todo en ***XS*** es cuestión de paciencia y práctica. **ANNA**

Modos de Juego

Cada vez que completes un nivel tendrás la posibilidad de volver a visitarle, pero esta vez para buscar sólo las Gemas o a modo Contarreloj. En esta última modalidad serás premiado con una reliquia. Asimismo, el modo Aventura encierra un total de 20 niveles en seis escenarios diferentes.



Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Universal Interactive Programador > Vicarious Visions Jugadores > 1 Escenarios > 6 Niveles > 20 Modos de Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 8,8
Escenarios variados y personajes extraídos del original de **Naughty Dog**. Buena animación y gráficos más que aceptables, pues las fases de *scaling* están magistralmente reproducidas.

MÚSICA / FX 8,2
Aunque no son de las mejores escuchadas en **GBA**, las melodías son variadas y fieles al estilo *Bandicoot*. Los efectos de sonido, cuidados pero sin alardes, desempeñan un papel secundario en el juego.

JUGABILIDAD 8,8
Salvo la cierta falta de precisión de movimientos, este apartado es de lujo: un control variado y sencillo con diferentes tipos de fases (*scaling* y *scroll*) en los que manejaremos diversos artilugios.

DURACIÓN 8,6
Si de algo puede presumir *XS* es de este apartado. Además del modo Aventura, el cual consta de 20 niveles, podrás jugar en Contrarreloj o en el modo Búsqueda de Gemas. Sin duda, hay juego para rato.

8,5 GLOBAL

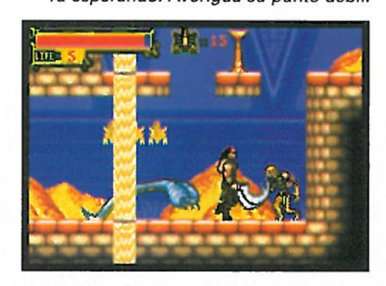
GAME BOY ADVANCE

EL REY ESCORPION: LA ESPADA DE OSIRIS

La tercera entrega de la serie *La Momia* dirigida por **Chuck Russell** y cuyo estreno en **EE.UU.** fue el 19 de abril tiene su adaptación al videojuego (aunque no seguirá el hilo argumental de dicho filme). Nada comparable a su predecesor en **GBC**, cuya jugabilidad se podía calificar de patética, en ***El Rey Escorpión*** encarnarás a **The Rock**, quien deberá liberar a su amada **Cassandra** para encontrar la Espada de Osiris capaz de destruir la Piedra del Escorpión. Un total de 25 niveles repletos de desafíos, desde aniquilar a todas las momias rivales hasta resolver pequeños enigmas, y todo ello acompañado por una magnífica animación del personaje. Gráficamente es aceptable, pero a veces la distribución y colocación de objetos y enemigos nos dejarán vendidos. Y aunque las melodías de las que hace gala este título no son las mejores que escucharemos en un cartucho de **GBA**, son variadas y con ritmos típicos y evocadores del exótico antiguo **Egipto**. ➾ ANNA

The Rock *posee distintas armas con las que realiza distintos tipos de ataques y movimientos. Con la espada podrá escalar.*

Al final de cada fase, un final boss te estará esperando. Averigua su punto débil.



Género > Aventura Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Universal Interactive Programador > WayForward Technologies
Jugadores > 1 Niveles > 24 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,0	7,9	8,0	8,4	8,2

GAME BOY ADVANCE

KLONOA: EMPIRE OF DREAMS

Lo cierto es que poco tiene que envidiar al *Klonoa* de **PS2**. ***Empire Of Dreams*** posee la misma jugabilidad, con fases a bordo de una tabla de *surf* y fases en las que deberás recoger todos los diamantes y resolver enigmáticos y enrevesados *puzzles*. Con una mecánica que recuerda a los clásicos plataformas: es sencillo, variado y con gran precisión en los movimientos. **Klonoa** deberá explorar 5 mundos llenos de color y gráficamente preciosistas. Y si los completa activará dos fases extras. Las melodías, un total de 7 composiciones que se ajustan al estilo de cada mundo, y las voces de **Klonoa**, digitalizadas, otorgan al cartucho un don especial. ➾ ANNA

Cada mundo posee su final boss, busca su punto débil y no te será difícil acabar con él.

Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames Programador > Namco Jugadores > 1
Mundos > 5 Fases > 40 + 2 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,5	8,6	8,3	9,0	8,8

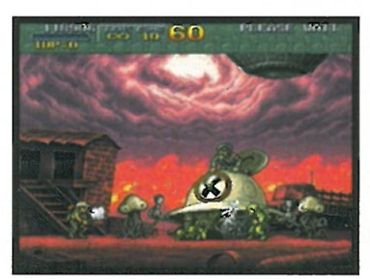
a fondo PSONE

METAL SLUG X

SNK vuelve a la vida en **PSone** con el penúltimo **capítulo** de la saga Metal Slug, de nuevo un **arcade 2D** en estado **puro**.

En el modo Combat School podremos unirnos al ejército para ver cuantos Kms. aguantamos sin morir, el tiempo en un modo Survival.

La saga *Metal Slug* nos ofrece un título donde la diversión prima desde el primer instante. Olvidándose de espectaculares gráficos en 3D, **SNK** se ha centrado en explotar la jugabilidad hasta límites insospechados. Quizá el entorno 2D no esté tan trabajado como en la versión original para **Neo Geo**, pero los usuarios de **PSone** tienen en ***Metal Slug X*** la oportunidad de revivir la jugabilidad de un *arcade* clásico en 2D en una consola de 32 *bits*. Para los que no conozcan esta saga, la mecánica es sencilla. Después de seleccionar a uno de los cuatro personajes, cada uno con su propio estilo y personalidad, entraremos en combate. A lo largo de las seis misiones tendremos que liquidar a todo bicho viviente y esquivar los proyectiles enemigos. Aunque para esta ocasión **SNK** ha provisto un buen número de vehículos que además de proporcionar diversión



Al final, nos hallamos con una particular versión de la Guerra De Los Mundos.

nos facilitarán la tarea enormemente. Desde un camello con lanzamisiles, pasando por el típico tanque de la saga (*Metal Slug*) hasta un engendro mecánico podrán ser controlados por el jugador. Por otro lado, los creadores de ***Metal Slug X*** han añadido dos modalidades de juego capaces de mantenernos ocupados durante horas. Sobre todo *Another Mission*, que aparece cuando terminamos el juego, con un total de 20 niveles exclusivos para la versión de **PSone**. R. DREAMER

Another Mission

Esta modalidad encierra 20 fases completamente diferentes. Los objetivos variarán desde avanzar por plataformas sin poder utilizar ningún arma, acabar con el mayor número de enemigos en un tiempo determinado o evitar que hieran a un bebé antes de que llegue a la meta.

Género > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Virgin Programador > SNK Jugadores > 1-2
Fases > 6 Modos de juego > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card

GRÁFICOS 8,6
Aunque no explota el *parallax*, el estilo de la saga permanece inalterable con un nuevo repertorio de vehículos y jefes finales. Sin duda, uno de los mejores apartados gráficos en 2D para PSone.

MÚSICA / FX 7,8
Los efectos sonoros resultan brillantes: voces, golpes metálicos, explosiones, etc. Sin embargo, y lamentablemente, la banda sonora de *Metal Slug X* peca de ser repetitiva en todos los niveles del juego.

JUGABILIDAD 8,9
En esta entrega volvemos a encontrar la jugabilidad característica de la saga. Aunque en el modo de juego principal el abuso de los *continues* hará que pierda intensidad, se compensa con otras modalidades.

DURACIÓN 9,0
Los 6 niveles se terminan en un periquete. Pero los otros dos modos pondrán nuestra habilidad a prueba, dándonos juego para rato. Gran variedad de niveles y una dificultad a prueba de bombas.

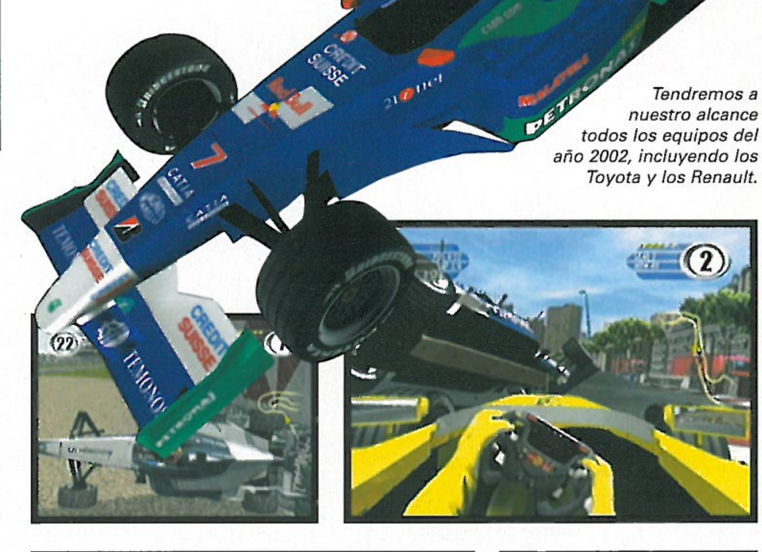
GLOBAL 8,7

SUPERJUEGOS
CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
X BOX
GAMECUBE
No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas.
Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil.
Consigue 11 números y el multiadaptador por sólo 26,40 € (4.400 ptas.)
SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE
Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos
❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)
❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular:
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

a fondo XBOX

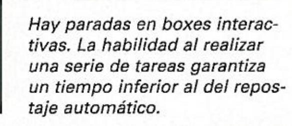
F1 2002

El acaparador **circo** de la Fórmula Uno llega a Xbox tras un largo **peregrinaje** por las consolas más **veteranas**. Electronic Arts, quién si no, da el banderazo de salida.

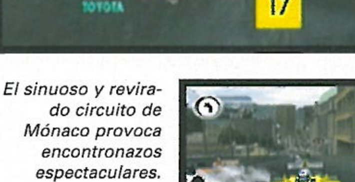


Tendremos a nuestro alcance todos los equipos del año 2002, incluyendo los Toyota y los Renault.

El F1 2001 de **EA** para **PS2** ha sido inequívocamente el molde a partir del cual se ha elaborado este título, manteniendo con absoluta fidelidad el esquema y las características de aquel. Una mayor velocidad, especialmente en el desplazamiento lateral de los monoplazas, proporciona una capacidad de maniobra más amplia y es la nota que marca las diferencias entre ambas versiones. Al igual que sucedía en **PS2**, la superación de unos desafíos es imprescindible para poder tomar parte en todos los GP y en un campeonato completo. Además, son necesarios para que todas las opciones estén operativas dentro de la competición. La actualización de las escuderías permite escoger a cualquiera de las nuevas caras de la temporada: **Massa**, **McNish** o el coreano **Yoong** son apuestas de futuro, pero sus coches están a años luz del de los pilotos ya consagrados. El apartado gráfico no difiere mucho de lo que podíamos ver en la consola de **Sony**. La impresión es la de que algunos de los efectos que en aquella eran soberbios, aquí, aunque notables, quedan algo por debajo de lo que podría esperarse de la capacidad de **Xbox**. Esto no es óbice para no considerar a ***F1 2002*** como un candidato ideal para saciar con creces las ansias de los aficionados a la máxima categoría del automovilismo. **MOLOKAI**



Hay paradas en boxes interactivas. La habilidad al realizar una serie de tareas garantiza un tiempo inferior al del repostaje automático.



El sinuoso y revirado circuito de Mónaco provoca encontronazos espectaculares.

Desafíos

Dominar el coche bajo lluvia, con desperfectos en la carrocería, con fugas de aceite o el perfecto manejo de la transmisión manual son algunos de ellos.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > EA Sports Programador > Visual Sciences Jugadores > 1-4 Circuitos > 17 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (5 Bloques)

GRÁFICOS 8,6
No se aprecian diferencias significativas con la versión precednte para **PS2**. El diseño de los monoplazas y el recorrido de los circuitos, como siempre, calcados a los reales. Repeticiones algo rutinarias.

MÚSICA / FX 7,8
La falta de traducción al castellano es sin duda uno de los apartados más decepcionantes del juego. El ruido de los motores está grabado de los auténticos. Nada nuevo en el resto de efectos sonoros.

JUGABILIDAD 9,0
Una elevada punta de velocidad y la gran facilidad para los desplazamientos laterales son sus mejores bazas. Los desafíos y un completo modo Multijugador son otros de los puntos fuertes de este título.

DURACIÓN 8,3
El sistema de desbloqueo de opciones mediante desafíos exige dedicación. Los impacientes pueden optar por carreras rápidas, pero un campeonato entero con entrenamientos y clasificatorios es agotador.

PLAYSTATION 2

RED CARD SOCCER

Los remates de todo tipo son uno de los aspectos más destacados del programa. Aunque no es habitual, los árbitros señalan algunas faltas.

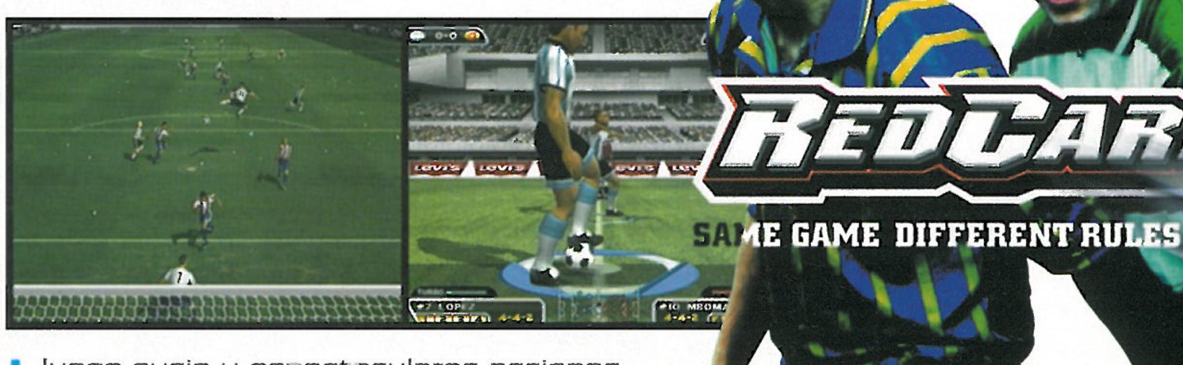
El fútbol arcade ofrece espectaculares remates y muchas patadas.

Cada vez es más habitual que los diferentes deportes presenten dos tipos de programas. Por un lado los simuladores y por otro los *arcade*. ***Red Card Soccer*** se convierte en el primer programa del segundo género para **PS2** buscando llevar al fútbol la experiencia de **Midway** en otros deportes como el baloncesto (*NBA Jam*) o el hockey (*NHL Hitz*). Sin embargo, presenta algunas diferencias con los títulos citados. En primer lugar, al no reducir el número de jugadores por equipo afecta considerablemente al apartado gráfico, ya que se aprecia una menor definición en los rasgos de los jugadores. Por otra parte, aunque la casi inexistencia de faltas aumenta el ritmo del juego, al no reducir las dimensiones del campo y al existir fueras de banda, la acción no es tan vertiginosa como es habitual en este género. Donde sí se nota el concepto *arcade* es en las brutales entradas, las cuales ponen los pelos de punta al más tosco de los centrales, y en la gran espectacularidad de los remates. Estos últimos se adornan con una ralentización muy semejante a la que se ofrece en las series deportivas manga.

➡ CHIP & CE

Selecciones y Opciones

El nuevo título de **Midway** incluye un total de 32 selecciones nacionales con todos sus integrantes oficiales. El Editor no permite modificar su nombre y número, aunque sí su aspecto físico. Dentro de las opciones se ofrece la posibilidad de mejorar las características técnicas de los jugadores a medida que se va avanzando en el juego.



Juego sucio y espectaculares acciones en un intento de llevar el espíritu de *NBA Jam* al mundo del fútbol

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Midway Jugadores > 1-4
Competiciones > 3 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (81 KB)

GRÁFICOS 8,1
La incorporación de un mayor número de jugadores por equipo que en los demás juegos deportivos *arcade*, afecta bastante a la calidad de los gráficos. De todas formas, la animación no está mal.

MÚSICA / FX 8,7
Se agradece el esfuerzo por incluir comentarios en castellano. Para esta ocasión **Iñaki Cano** cumple por los pelos, mientras que **Ricardo**, «el soso gallego», hace honor a su apodo.

JUGABILIDAD 8,8
Sin duda, la jugabilidad es lo mejor de *Red Card Soccer*. El control es sencillo y la posibilidad de realizar jugadas espectaculares es muy constante. Las entradas tampoco están nada mal.

DURACIÓN 8,2
Como suele ocurrir en este tipo de programas no hay demasiadas opciones por conquistar. De todos modos, los cuatro niveles de dificultad complican bastante las cosas.

a fondo PLAYSTATION 2

GUILTY GEAR X

Arc System Works le planta cara a CVS2 con la segunda entrega del original Guilty Gear.

La consola de **Sony** regresa, por segunda vez, a los orígenes del *beat'em-up* con esta creación de **Arc System Works**. ***Guilty Gear X*** supone toda una revolución en el género de la lucha, ya que presenta una original jugabilidad junto a un apartado gráfico sublime, repleto de efectos visuales, con personajes magistralmente animados y cuya resolución deja en ridículo a cualquier otro juego de lucha. ***GGX*** no se limita a incluir características de otros títulos, pues además de los típicos *combos*, *air combos* y *supers*, añade movimientos como el *Roman Cancel* (posibilidad de cancelar cualquier golpe para seguir el *combo*), el *Dust Attack* (un *juggle*) y el *Instant Kill*, que en esta nueva entrega sólo hará ganar un *round* al jugador que consiga hacerlo. Es una lástima que esta versión PAL no incluya los nuevos personajes ni la introducción *anime* de la japonesa, pero no por ello dejará de ser uno de los mejores *beat'em-up 2D* para **PS2**. DOC

Pese a que su repertorio de personaje es algo limitado, su apartado gráfico es muy superior al de *CVS2*

Al ejecutar cualquier especial del juego, las llamas y los efectos gráficos de todo tipo, invadirán la pantalla de juego.

Género > Beat'em-up 2D Formato > CD-ROM Compañía > Sammy Programador > Arc System Works Jugadores > 1-2 Personajes > 16 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (70 KB)

GRÁFICOS

Suaves animaciones, diseños al más puro estilo «manga», efectos gráficos y de iluminación y, lo mejor de todo, personajes y escenarios en alta resolución capaces de dejar en ridículo a *CVS2*.

MÚSICA / FX 9,1

Las filtradas voces del comentarista y su «metálica» banda sonora le dan a ***Guilty Gear X***, en conjunción con el peculiar diseño visual utilizado por **Arc System Works**, un impagable aire neo-gótico.

JUGABILIDAD

Aunque no llega a los extremos de *Capcom Vs SNK 2*, ***GGX*** ofrece una buena cantidad de personajes y un montón de elementos jugables de lo más original. En ocasiones, su dificultad puede desesperarte.

DURACIÓN 9,0

Cada combate contra la CPU es un desafío a la habilidad, los reflejos y la creatividad del jugador, aunque el modo *Versus* sigue representando la longevidad en el género de la lucha, tanto 3D como bidimensional.

CONCURSO

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

SORTEAMOS 25 JUEGOS

FINAL FANTASY ANTHOLOGY
PlayStation
PAL
SQUARESOFT
PlayStation®

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

aDeSe +13

SQUARESOFT

Sony C.E. y SuperJuegos te conducen al mágico mundo de Square con Final Fantasy Anthology, una recopilación para PSone con los dos capítulos de la saga que aparecieron en 16 bits. Si quieres ganar uno de los 25 juegos que sorteamos envía un mensaje desde tu móvil con la respuesta correcta a la siguiente pregunta:

¿Qué dos capítulos de la saga incluye Final Fantasy Anthology?

A) IV y V **B)** III y IV **C)** X y XI

SORTEO «FINAL FANTASY ANTHOLOGY»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número lo siguiente: **SUPERJUEGOS1 C**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 23 de mayo.

a fondo PLAYSTATION 2

GTC AFRICA

Con un **extraordinario** precio de venta y una puesta en escena soberbia, **Rage** nos ofrece un notable juego de conducción que recorre de norte a sur y de este a oeste el continente **africano**

Lo más curioso del juego es que disputaremos tramos por superficies no asfaltadas con coches de calle.

Los efectos de iluminación, de polvo y de humo están tratados con gran maestría.

Modo Reto

Diferentes pruebas que habrá que superar en los tiempos indicados.

Es una política que todas las compañías deberían seguir. Ofrecer juegos mediocres al mismo precio que las estrellas no es algo que tenga mucha justificación. Con ***GTC África***, a pesar de que el juego tiene mucho que ofrecer, al venderse por menos de 30 euros pasa de ser una compra dudosa a una compra recomendable. Está claro que no es lo mejor ni mucho menos del género, pero está bien hecho y, lo mejor de todo, garantiza muchas horas de diversión en cuanto se le coje el tranquillo al control. Vale que no puede compararse con un *WRC*, pero es no quiere decir que sea una «castaña». Simplemente es un juego divertido hasta cierto punto, que vale lo que cuesta. Se trata de carreras ambientadas en África, disputadas con coches reales de calle (**Ford Mustang**, **Subaru Impreza**...) y en 19 circuitos diferentes. Incluye un modo *Reto* en el que deberemos superar objetivos y un modo de competición simultánea de dos jugadores. Mucho que ofrecer para un juego que vale la mitad que otras novedades, muchas de ellas peores. **THE SCOPE**

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Rage Programador > Rage Jugadores > 1-2
Circuitos > 19 Coches > 9 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (71 KB)

GRÁFICOS 8,4
Es el apartado más cuidado, con unos entornos sobresalientes que plasman la desconocida belleza de este continente, que no es sólo un desierto. La variedad de terrenos también es notable y de agradecer.

MÚSICA / FX 7,7
Aunque no están del todo mal, las músicas pasan absolutamente desapercibidas. Los efectos de sonido tampoco son especialmente destacables, aunquen cumplen con su cometido, que no es poco.

JUGABILIDAD 8,0
El control del vehículo es demasiado sensible (es lo peor del juego), lo que resta muchos enteros a este apartado. Si os hacéis con los movimientos del coche, podréis sacarle bastante jugo a este título.

DURACIÓN 8,2
El Campeonato tiene su miga, pero lo que más tiempo os llevará será completar el modo Reto, cuya dificultad es, en algunos casos, desesperante. Si no tiráis el juego por la ventana, tenéis GTC para rato...

GAME BOY ADVANCE

FILA DECATHLON

Normalmente los programas formados por varias pruebas suelen aparecer ante la llegada de unas olimpiadas. Sin embargo, cuando el tirón de **Sidney** ya ha quedado muy atrás, **THQ** sorprende con un título que sigue las más estrictas líneas del género y que, incluso, se permite hacer alguna aportación. ***Decathlon***, está integrado por diez pruebas de atletismo, cuatro carreras (100, 400, 1.500 y 110 vallas), tres lanzamientos (peso, jabalina y disco) y el mismo número de saltos (longitud, altura y pértiga). Aunque el sistema de control se basa, generalmente, en una fase vertical y otra horizontal, cada prueba ofrece sus propias características. Para realizarlo hay que dominar combinaciones de los botones A, B y del *pad* direccional. Entre las aportaciones, mencionar la posibilidad de determinar la longitud desde la que el atleta toma impulso o no para limitar los 100 metros al más puro estilo «rompemandos». Además, la animación es realmente increíble, consiguiendo unos movimientos de los deportistas impresionantes. La música también es digna de mención. **CHIP & CE**

El control se realiza mediante combinaciones de dos botones y del pad direccional. El sistema empleado en cada prueba presenta bastantes particularidades.

Género > Deportivo   Formato > Cartucho (32 MB)   Compañía > THQ   Programador > Halifax   Jugadores > 1-4   Competiciones > 2
Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Datos >Sí

GAME BOY ADVANCE

DAVID BECKHAM SOCCER

El carismático jugador del *Manchester United* añade su nombre a la larga lista de estrellas (como **Zidane**, **Pelé**, **Ronaldo** o su compañero de equipo **Giggs**) que han dado su nombre a un programa de fútbol. En esta ocasión no se trata de una versión de un juego aparecido para una consola de 16 *bits*. Sin embargo, se aprecian algunas similitudes con la saga *Striker* con la que **Rage**, compañía que también produce este título, logró abrirse paso en los primeros años de **Super Nintendo**. Mucho nos tememos que el programa protagonizado por **David Beckham** no tenga la misma suerte, ya que el juego resulta bastante insulso, en todas sus facetas. La escasez de posibilidades queda patente en la limitación de remates y pases logrados mediante los dos únicos botones activos. Si a ello le unimos el descomunal tamaño del balón, se elimina toda posibilidad de realismo. Ni siquiera la posibilidad de eliminar los fueras de banda o las faltas (únicas opciones disponibles) añaden algo de jugabilidad al programa. Por último, señalar que aunque los equipos de las 8 ligas presentes son reales, los nombres de los jugadores no lo son. **CHIP & CE**

*Uno de los modos recoge la trayectoria profesional de **Beckham** y una aburrida entrevista, en la que manifiesta cosas tan «interesantes» como que le gusta la pasta con pollo.*

Género > Deportivo   Formato > Cartucho (32 MB)   Compañía > Rage   Programador > Yoyo   Jugadores > 1
Equipos > Club + Selecciones   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/-   Grabar Datos > Sí

supergui

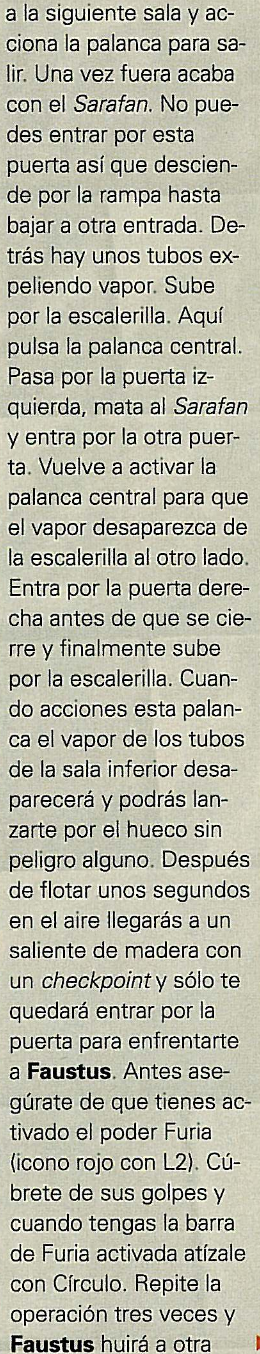
CAPÍTULO 1: LOS BARRIOS BAJOS

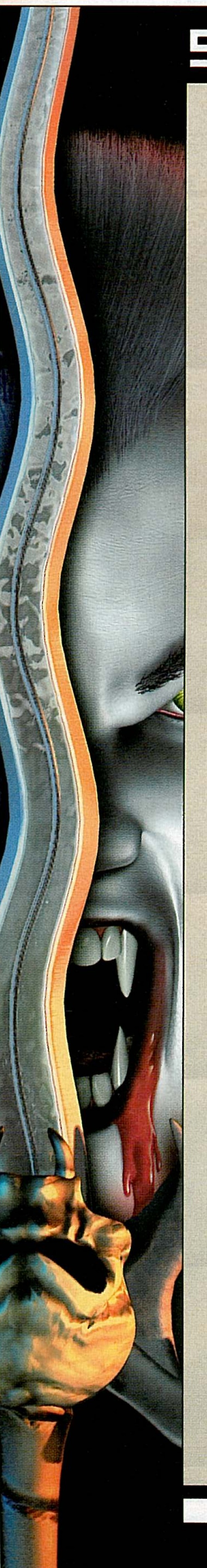
Durante el desarrollo de la primera fase, **Kain** será guiado por un miembro de la resistencia, la bella **Umah**. Sus consejos le ayudarán a encontrar el camino por los intrincados vericuetos de las calles de ***Meridian***. Así como aprender a usar sus habilidades vampíricas que irá adquiriendo. Después de pasar por el *checkpoint* (un círculo rojo dibujado en el suelo) camina por la calle, aprovecha para escuchar las conversaciones de los habitantes y explora la zona hasta llegar a una puerta donde tendrá lugar una secuencia con **Umah.** Después salta sobre el techo para alcanzar a la chica y sigue su consejo intentando planear durante el salto. Continúa avanzando y verás un gran portón. A su derecha hay una palanca para abrirla. Sigue a **Umah** y abre la puerta siguiente. Pasa sobre el *checkpoint*, entra por otra puerta y verás una nueva secuencia. En esta sala, baja y absorbe la sangre del tipo encadenado. Tras las explicaciones pertinentes de **Umah** sobre cómo aumentará tu barra de energía al completar la que tiene al lado (con sangre y la energía de las reliquias). Continúa tomando el líquido vital del otro prisionero (recuerda que debes golpearles antes de poder hacerlo) y cuando tu barra de energía se expanda acciona la palanca para abrir la salida. Un nuevo *checkpoint*, otra escena y sigue los consejos de **Umah**, te explicará cómo defenderte, cómo combatir y cómo usar los superpoderes como el de convertirte en niebla. Con esta habilidad, si te sitúas justo detrás de un enemigo o víctima podrás realizar un ataque por sorpresa muy parecido a los *fatalities* de *Mortal Kombat*. No olvides inspeccionar cada zona para encontrar los cofres Reliquia e ir rellenando la segunda barra de energía. Aunque también hay otros cuyo contenido sirve para reforzar el poder de las armas. Pasado el cementerio llegarás a un lugar donde **Umah** te explicará todo lo que hay que saber de la energía *Glyph* que los *Sarafan* emplean para proteger la ciudad contra los vampiros. Activa la palanca que libera esta energía y cuando la corriente verde alcance el interruptor junto a la puerta estarás en disposición de abrirla. Al pasar, sigue el túnel y verás una zona cuyo suelo está cubierto por la bruma. Usa la habilidad Niebla para liquidar al

guardián. Continúa por el callejón hasta una puerta junto a otro cajetín con energía *Glyph*. Ábrela y desciende por el corredor. Utiliza la habilidad Niebla para eliminar al soldado, pero antes girar la manivela para desactivar los chorros de vapor. Después, avanza hasta encontrar a **Umah**. Cuando ella termine de hablar sigue recto, sube por una escalerilla para acceder a los tejados, salta a la otra sección para activar el *checkpoint*. Continúa bajando hasta llegar a un suelo de rejilla metálica. Entra en el edificio, en su interior hay una espada que **Kain** puede tomar. Sal al exterior, salta y abre la puerta. Aquí hay una caja que hay que retirar para dejar una puerta al descubierto. Pasa y sigue por la derecha y finalmente entra por la izquierda a un edificio. Ve al ascensor y baja. Aquí sal y encuentra una caja *Glyph* que tienes que activar. Regresa en el ascensor y dirige tus pasos a la puerta que has abierto. No tardarás mucho en ver una puerta grande. Activa la palanca y se abrirá. Después sitúa la caja debajo de la puerta, acciona la palanca y se abrirá la salida del fondo. La primera puerta comenzará a cerrarse pero la caja le impedirá bloquearte el camino. Contempla la escena y pasarás al siguiente capítulo.

CAPÍTULO 2: LA GUARIDA

Primero ilumina el *checkpoint*. Si vas hacia la derecha verás un cofre reliquia y un cajetín de *Glyph*, utiliza ambos y ve hacia la puerta junto a la manivela. Gira esta última (manteniendo pulsado Cuadrado) y al entrar usa la habilidad Niebla para acabar con dos ladrones. Después, sube por la escalerilla y llegarás a una zona nueva. A la izquierda hay unas escaleras que te conducirán a un cofre Reliquia. Sigue por este camino, sin olvidar tomar todo el líquido vital que puedas, y activa la caja *Glyph*. Ahora debes ir hacia el puente y al pasarlo abre la puerta. Aquí baja por las escaleras, sigue el pasillo con telarañas y en la bodega gira la primera manivela. Hay un cofre Reliquia para mejorar tu arma. Regresa a la bodega y sube por las escaleras. Arriba, busca una pequeña sala con una caja de energía *Glyph*. Cuando la pongas en marcha baja para activar la segunda manivela. Así accederás a otra caja de *Glyph*. Una vez activada vuelve a subir y abandona la posada. Espera a que la energía llegue a la palanca para hacer desaparecer la barrera de energía verde que bloquea el paso. Ahora avanza por la calle y pronto verás una verja junto a una manivela. Gira ésta para que se abra la primera y al final de la calle, tras eliminar unos cuantos enemigos, alcanzarás una posada. Allí un simpatizante de la resistencia vampírica te indicará el camino a seguir. Después liquídale y sube por las escaleras. Coge la estantería y arrástrala hacia atrás. Pasa por el hueco y sal por la puerta. Esta calle conduce a la iglesia pero la verja está cerrada. Donde los dos guardias están charlando hay una caja que te servirá para salar sobre la valla hacia el *checkpoint*. Por este callejón llegarás a la parte trasera de la iglesia. Esta se encuentra custodiada por los *Sarafan*. Utiliza la habilidad Niebla para liquidarlos sigilosamente. Asciende por la escalerilla y por la pasarela de madera llegarás a un elevador. Desciende y avanza por el corredor hasta salir al exterior. Llegarás a una puerta bloqueada con vapor. Gira la manivela para que desaparezca y elimina a los trabajadores. La otra puerta te lleva a dos cofres Reliquia. Después, sigue el camino, cuando pasa del suelo de rejilla al de piedra verás una rampa que asciende, en un lateral hay un ventilador. Si saltas a esa zona verás otro cofre Reliquia. Arriba hay una puerta que no se puede abrir, así que regresa al camino principal. Nada más abandonar el edificio un empleado cerrará una puerta. Accede a la sala que hay frente a la entrada y activa la palanca. Camúflate con la niebla y pasa por la puerta, el trabajador no podrá verte ahora. En esta sala liquida al *Sarafan* y activa las tres palancas. Después podrás girar la manivela junto a la puerta y el vapor matará a los dos individuos que te impedían la entrada. Ve a la siguiente sala y acciona la palanca para salir. Una vez fuera acaba con el *Sarafan*. No puedes entrar por esta puerta así que desciende por la rampa hasta bajar a otra entrada. Detrás hay unos tubos expeliendo vapor. Sube por la escalerilla. Aquí pulsa la palanca central. Pasa por la puerta izquierda, mata al *Sarafan* y entra por la otra puerta. Vuelve a activar la palanca central para que el vapor desaparezca de la escalerilla al otro lado. Entra por la puerta derecha antes de que se cierre y finalmente sube por la escalerilla. Cuando acciones esta palanca el vapor de los tubos de la sala inferior desaparecerá y podrás lanzarte por el hueco sin peligro alguno. Después de flotar unos segundos en el aire llegarás a un saliente de madera con un *checkpoint* y sólo te quedará entrar por la puerta para enfrentarte a **Faustus**. Antes asegúrate de que tienes activado el poder Furia (icono rojo con L2). Cúbrete de sus golpes y cuando tengas la barra de Furia activada atízale con Círculo. Repite la operación tres veces y **Faustus** huirá a otra ▸





habitación. Aquí aprovecha los pasillos de niebla para camuflarte con esa habilidad y activar la palanca de la caldera sobre la que esté **Faustus**. Cuando consigas brasearle tres veces cambiará de estrategia. Se subirá a las vigas del techo y de vez en cuando volverá al suelo para lanzar una superpatada. Esquívala y se quedará atontado. Momento que **Kain** debe aprovechar para atacarle. Después de tres intentos, **Faustus** pasará a la historia. Luego, aprende a utilizar la nueva habilidad adquirida, el supersalto, y entrarás en el tercer capítulo.

CAPÍTULO 3: LA CIUDAD INFERIOR

Umah aparecerá de nuevo para indicarte que vayas al Santuario cerca de la posada del Cuervo Rojo. Limpia la zona de víctimas inocentes y demás enemigos y ve por un pequeño callejón a la izquierda de la zona principal. Verás un cofre Reliquia y si subes por las escaleras llegarás a un tejado. Un indicativo aparecerá para que saltes hacia el tejado de enfrente. Realiza el supersalto al otro lado, baja al suelo y estarás en una zona bloqueada con dos puertas de energía *Glyph*. Busca la posada y habla con la dueña. Después, cerca de la posada hay un pequeño puente que termina en una puerta con rejas. **Kain** le dirá lo que le ha dicho la mujer de la posada y el hombre que guarda la puerta te dejará pasar. Sigue el callejón y alcanzarás una especie de plaza con un gran portón. Avanza por el pasillo que asciende junto a la pared. Salta sobre la estructura en forma de columna frente a la puerta para activar un cofre Reliquia y utiliza el supersalto desde aquí para llegar a la zona con el cajetín de energía *Glyph*. Activa su palanca. Sigue la dirección de la tubería por la que viaja el flujo verde. Termina junto a una puerta que podrás abrir pulsando dicha palanca. Entra y verás a un tipo extraño. Después, coge el objeto que hay entre las tuberías verdes. Trasládalo a la otra habitación y cámbialo por el que no funciona. Entonces ve al cuarto con la palanca para que la energía llegue hasta la puerta y puedas abrirla. Llegarás a una entrada en la que es necesaria una contraseña. Así que continúa avanzando hasta alcanzar una calle más ancha. Termina con tus enemigos y recupera fuerzas si es necesario y busca un puesto llamado *Gosipikon*. El dueño te dirá que la contraseña es «La Noche Eterna». Ahora regresa a la puerta, confirma la clave para que el guardia te deje pasar. Avanza y entra en una sala con tres personas crucificadas, sube por la escalerilla y utiliza el supersalto para acceder al otro techo. Hay un cofre Reliquia y desde aquí se puede saltar a otro tejado con el suelo cubierto de niebla. Cuando veas la puerta de un almacén y un dispositivo de energía *Glyph* déjate caer al suelo para activar este último. Sube por la escalerilla y desde la caseta salta hacia la puerta del almacén. Entra y atraviesa una serie de oficinas hasta llegar a la planta baja. Continúa avanzando y sube unas escaleras para llegar a

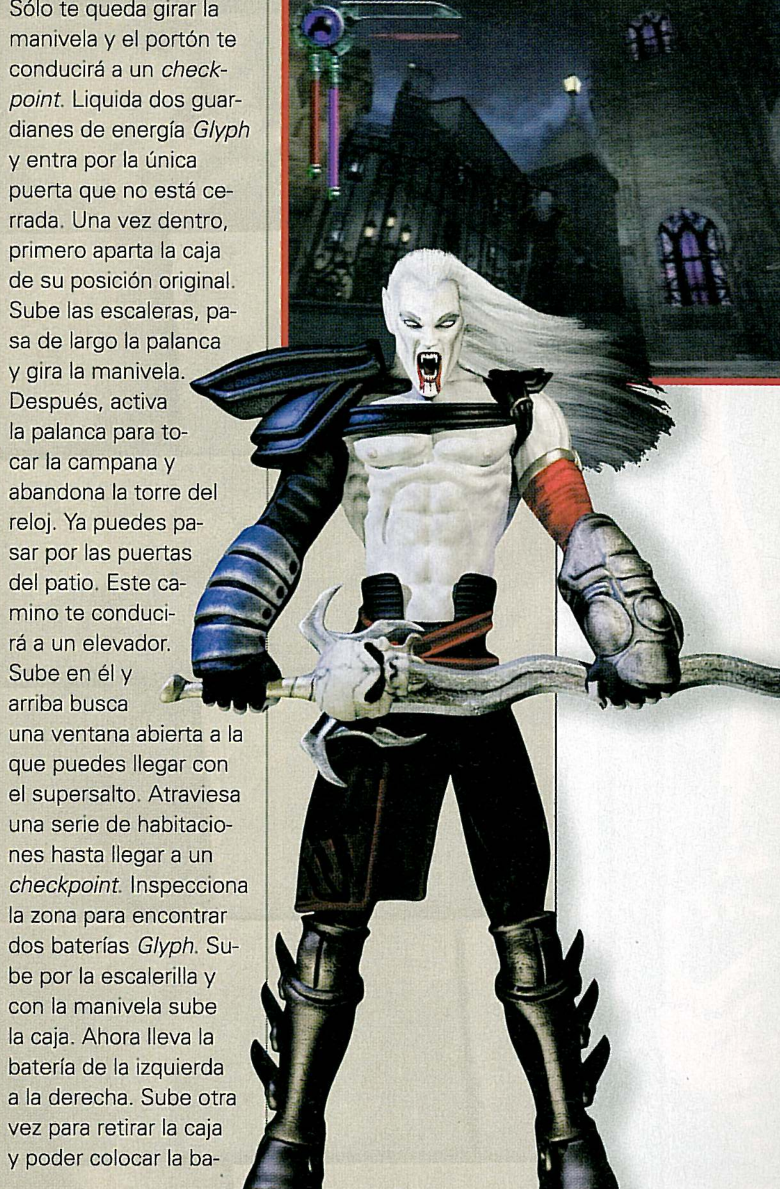
una palanca que tirará unas cajas abriendo un boquete en el suelo. Desciende por el agujero y el pasillo te llevará a una nueva zona. Busca una sala con una caja. Acciona la palanca y empuja la caja para subirla en el elevador. Después, empuja la sección por la que trasladaste la caja (se iluminará cuando te acerques a ella) y empújala de forma que cuando subas puedas tirar la caja para que caiga al suelo y abra un nuevo boquete. Vuelve a descender y liquida a los dos ladrones que aparecerán. Cuando alcances el área con la manivela utilízala para llenar la estancia con agua y utiliza el salto para llegar a la caja flotando. Sube por la escalerilla y sal al exterior. Aquí tienes que buscar una caja de energía *Glyph* y seguir la tubería. Una puerta se abrirá para acceder a un *checkpoint*. Avanza hasta alcanzar una habitación llena de agua. Sube por la escalerilla y salta al techo. Desde aquí empuja la caja y sigue su camino. Cruza el puente y activa la palanca. Ahora coloca la caja debajo del cierre metálico para que no pueda bajar. Gira la manivela para vaciar el agua y pasa corriendo para subir por las escaleras y llegar a otro *checkpoint*. Encontrarás varios guardianes peleando. Deja que te quiten un poco de trabajo y elimina a los que queden. Después abre la puerta para acceder a una zona nueva. En los callejones es posible acceder saltando hasta el tejado de los edificios. Usa el supersalto para llegar al techo sobre el guardián de la energía *Glyph*. Desciende e intenta apagar la alarma con la palanca

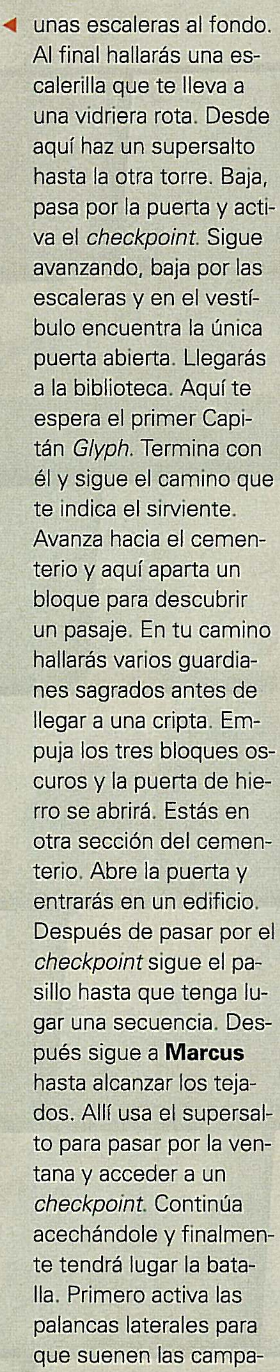
junto a la puerta para que no aparezcan más *Sarafan*. Elimina al guardián y gira la manivela y verás un *checkpoint*. Busca la salida sin olvidar rellenar tu barra de energía y gira la manivela para abrir la puerta de barrotes. Ahora sigue la estela del vampiro. Salta de edificio en edificio hasta ver una secuencia. Después, desciende por la rampa y continúa avanzando hasta encontrarte con dos guardianes. A la derecha verás dos cajas apiladas que te permitirán saltar al otro lado. Aprovecha la ocasión para

vaciar el cofre Reliquia y baja al sótano. Tira de la palanca para retirar el puente. Inspecciona uno de los rincones para descubrir una caja y empújala hasta colocarla en la misma posición del puente. Ahora alcanza la manivela y gírala para llenar el hueco de agua. Entonces retrocede a la palanca para extender el puente. Salta de nuevo y vacía el agua. Después empuja la caja hasta el hueco para descubrir un túnel. Síguelo y acciona la palanca para desactivar la energía *Glyph*. Vuelve a la superficie y entra por el callejón que conduce a la taberna *Blue Lady*. Allí encontrarás a un viejo amigo, **Vorador**, que es el jefe de la Resistencia.

CAPÍTULO 4: LA CIUDAD SUPERIOR

Nada más empezar da cuenta de unos cuantos humanos para revitalizar tu salud. Después, avanza y pronto tendrá lugar una secuencia. Entonces te enfrentarás por primera vez a los guardianes sagrados. Después, gira la manivela y continúa tu camino hasta llegar a una gran sala con un *checkpoint*. Liquida a tus enemigos y sube por la escalera de la derecha para entrar en una sala con una palanca que gira la estructura central. Ve hacia ella y gira la manivela para que vuelva a su posición original. Continúa avanzando mientras persigues a **Marcus**. Al final del pasillo hay una puerta que te llevará al exterior. Sube la escalerilla y gira la manivela para salir a la calle y activar el *checkpoint*. Una nueva secuencia y tendrás que acabar con todo bicho viviente para alcanzar una puerta al final de esta calle. Ábrela con una palanca, repite la misma operación con la siguiente puerta y estarás en otro *checkpoint*. Avanza hasta llegar a una escalerilla. Empuja la caja para dejarla justo debajo. Entonces salta desde ésta a la escalerilla y sube al tejado. Déjate caer por la claraboya y una vez abajo gira la manivela para abrir una puerta. Desde el balcón usa el supersalto para llegar hasta la apertura en la pared de enfrente. Aquí lucha contra los *Sarafan* y baja por las escaleras. Abre la puerta y continúa descendiendo. Al final gira la manivela y estarás en un nuevo *checkpoint*. Aquí hallarás un guardián de energía *Glyph*. Después, ve hacia la garita de los *Sarafan* con dos estandartes al lado de la puerta. Entra en el patio y pulsa la palanca de energía *Glyph*. Ahora gira la manivela para abrir la verja y finalmente utiliza el poder Niebla para pulsar la palanca que abre el portón de madera sin que lo note el guardia. Una palanca más y **Kain** llegará a otro *checkpoint*. Dos nuevos guardias de energía *Glyph* te esperan. Cuando termines con ellos gira la manivela para que deje de caer agua por la pared. Después sube por la escalera y ejecuta un supersalto hacia donde caía el agua. Ve hacia la estatua gira la manivela y se abrirá una puerta en el patio inferior. Una manivela más para acceder a otra secuencia. Después, lucha contra los guardianes, continúa abriendo puertas y llegarás a una calle. Cuando uses la palanca abrirás una puerta y se cerrará otra. Mata al guardia. Con la manivela de la izquierda vacía el agua y activa la energía *Glyph*. Ve a la derecha y vacía el estanque. Tira de la palanca para tirar la caja. Usa otra vez la manivela para vaciar el otro estanque y empuja la caja de forma que bloquee la puerta y no pueda cerrarse. Activa la palanca y tendrás las dos puertas abiertas. Sólo te queda girar la manivela y el portón te conducirá a un *checkpoint*. Liquida dos guardianes de energía *Glyph* y entra por la única puerta que no está cerrada. Una vez dentro, primero aparta la caja de su posición original. Sube las escaleras, pasa de largo la palanca y gira la manivela. Después, activa la palanca para tocar la campana y abandona la torre del reloj. Ya puedes pasar por las puertas del patio. Este camino te conducirá a un elevador. Sube en él y arriba busca una ventana abierta a la que puedes llegar con el supersalto. Atraviesa una serie de habitaciones hasta llegar a un *checkpoint*. Inspecciona la zona para encontrar dos baterías *Glyph*. Sube por la escalerilla y con la manivela sube la caja. Ahora lleva la batería de la izquierda a la derecha. Sube otra vez para retirar la caja y poder colocar la batería en su lugar. Se abrirán unas puertas. Pasa a la zona nueva y busca una puerta para entrar en un edificio. Sube las escaleras y al salir por el otro lado tendrá lugar una secuencia con **Marcus**. Ve hacia el *checkpoint*. Acaba con cualquier enemigo que aparezca y sube por ▸





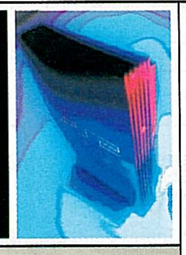
unas escaleras al fondo. Al final hallarás una escalerilla que te lleva a una vidriera rota. Desde aquí haz un supersalto hasta la otra torre. Baja, pasa por la puerta y activa el *checkpoint*. Sigue avanzando, baja por las escaleras y en el vestíbulo encuentra la única puerta abierta. Llegarás a la biblioteca. Aquí te espera el primer Capitán *Glyph*. Termina con él y sigue el camino que te indica el sirviente. Avanza hacia el cementerio y aquí aparta un bloque para descubrir un pasaje. En tu camino hallarás varios guardianes sagrados antes de llegar a una cripta. Empuja los tres bloques oscuros y la puerta de hierro se abrirá. Estás en otra sección del cementerio. Abre la puerta y entrarás en un edificio. Después de pasar por el *checkpoint* sigue el pasillo hasta que tenga lugar una secuencia. Después sigue a **Marcus** hasta alcanzar los tejados. Allí usa el supersalto para pasar por la ventana y acceder a un *checkpoint*. Continúa acechándole y finalmente tendrá lugar la batalla. Primero activa las palancas laterales para que suenen las campanas. De esta forma **Marcus** será visible y podrás golpearle. Cuando sus guardianes destruyan las campanas sube a la segunda planta.

CAPÍTULO 5: LA FORTALEZA SARAFAN

Baja las escaleras, a la derecha hay un camino con niebla que termina en un edificio. Selecciona la habilidad Encantar y sigue las instrucciones para controlar al humano en el interior. Así podrás abrir la puerta, sigue el pasillo y accederás a un *checkpoint*. Liquida al guardia del pasillo y gira la manivela para que desaparezca el vapor. Baja las escaleras y en esta habitación baja hasta la máquina. Acciona la palanca en uno de sus extremos. Después sitúa la batería a la izquierda al lado del radiador, junto al barril que bloquea la puerta. Sube a la plataforma y pulsa la palanca. La batería explotará y puedes continuar avanzando. Sigue el pasillo y al final asciende por las escaleras para cargar en el cofre Reliquia. Después baja y abre la puerta. Este corredor conduce a una sala grande y unos dormitorios. Avanza a estos últimos y acciona la energía *Glyph*. Regresa a la sala grande para abrir la puerta. Un nuevo corredor que tras subir unas escaleras te llevará a una estancia inmensa. Sube a la primera plataforma por la escalerilla y gira la manivela. Desde aquí utiliza el supersalto para llegar a la otra plataforma con otra manivela. Después busca la última donde puedes Encantar al tipo para que gire la manivela. Ahora que está vacío el estanque baja y entra por la tubería. Después sube por la escalera y la puerta te conducirá a una gran sala con tres jaulas colgando del techo. Ve hacia la izquierda. Verás una escalerilla. Sube por ella y pulsa la palanca. Desciende por el otro lado y entra en el cuarto para tirar de la palanca que abrirá la puerta. Vuelve a subir arriba y cambia de nuevo la dirección de la energía *Glyph*. Ahora puedes entrar por la puerta y llegar a un ascensor. Sube para acceder al recinto principal de los *Sarafan*. Entra en el salón y mira el pasillo superior. Puedes controlar la mente de un ciudadano para que desactive la energía *Glyph*. Ahora puedes continuar avanzando. En la sala del mural tienes un *checkpoint* a la derecha. Una escalinata termina en una puerta guardada por una mujer que te encargará una misión, liquidar a **Artemis**. Hazlo y regresa a la puerta. La mujer eliminará la barrera *Glyph*. Al final de este pasillo sube por el ascensor. Avanza y utiliza el supersalto en la terraza. Continúa por el pasillo, baja la escalerilla con la palanca por si caes, después dobla la esquina y vuelve a usar el supersalto. Habrás llegado al pasillo donde tomaste control del ciudadano. Busca una puerta con una palanca para acceder a un *checkpoint*. Después de la secuencia salta abajo y pulsa la palanca para abrir la puerta. Elimina a todos los Capitanes *Glyph* y finalmente salta a la escalerilla para subir a la segunda planta. Pasa por la puerta, baja por la escalerilla y verás un ascensor. Sube, se activará la alarma, continúa ascendiendo por la escalera de caracol. Activa la palanca y salta abajo antes de que se cierre la puerta. En la parte superior encontrarás un palanca que abre un pasaje secreto. Ve por él y utiliza Encantar para controlar a un ciudadano al otro lado de la puerta para que halle la palanca que la abre. A la izquierda hay un pasadizo que te llevará a un *checkpoint*. Al final del pasillo abre la puerta para salir al tejado. Mata a cualquier enemigo que aparezca y finalmente ve hacia la izquierda de la capilla donde hay una palanca que desactiva la barrera. Entra por la puerta principal y después de otra secuencia busca la estatua de un héroe *Sarafan*. Tira de ella para abrir una entrada secreta. Sal y activa la caja de energía otra vez, pasa por la entrada secreta y libera a **Umah**.

CAPÍTULO 6: EL BARRIO INDUSTRIAL

Dentro del edificio avanza hasta donde hay dos obreros. Activa la válvula y después la energía *Glyph*. Regresa al principio y abre la puerta. Antes de pasar vuelve para girar otra vez la válvula. Sube unas escaleras y en la sala abre la puerta.



6 5 BLOOD OMEN 2

Sigue subiendo y abre otra puerta. En un pequeño cuarto pulsa una palanca para que baje una escalerilla. Sube y entra por la puerta a un pasillo con un *checkpoint*. Avanza y tras la secuencia avanza hasta ver una palanca sin energía. Baja por la izquierda y activa la caja de energía *Glyph*. Después sube a la plataforma con el trabajador y usa el supersalto, siguiendo las cajas hasta llegar a la plataforma superior. Abre la puerta y activa la energía *Glyph* en la sala con el trabajador. Ve a la puerta que has activado para encontrar otro *checkpoint*. Camina hacia el ascensor, baja y ve a la derecha. Mata a las ladronas y salta a la zona de trabajo. Activa las cuatro palancas y vuelve a la segunda planta para pulsar el interruptor. Baja y sigue a la caja en la cinta transportadora. Recargará y continuará su camino. En la siguiente zona tendrá lugar una secuencia. Pasa por el tremendo boquete de la pared y sube a la parte superior. Pulsa la palanca, abre la puerta y entra en la góndola. Cuando llegue a su destino busca una escalerilla junto a un *checkpoint*. Sube, avanza un poco y vuelve a subir. Al final del corredor hay una puerta que conduce a otro *checkpoint*. Aquí sube la escalerilla y avanza hasta el ascensor. Llámalo con la palanca y sube. Sigue el pasillo con niebla y encontrarás un elevador para ir a la zona inferior. Aquí avanza, salta cuando se corte el camino y al llegar al final encontrarás una puerta que conduce a un *checkpoint*. Sigue el pasillo pasa una habitación y llegarás a una cinta transportadora. Cerca hay una palanca que abrirá la puerta para que pases por la cinta a una nueva sección. Continúa hasta que pases por una puerta y llegues a una ventana. Controla al trabajador al otro lado para que active las bombas. La ventana se romperá y podrás pasar. Ve por el túnel, en la bifurcación sigue por la izquierda y llegarás a una sala desde la que puedes Encantar a un trabajador para que te abra la puerta. Continúa y pronto estarás ante otra ventana, controla al trabajador para que ponga en marcha la cinta transportadora. Después pasa por ella a un nuevo *checkpoint*. En esta sala abre la puerta. Pulsa la palanca y después controla al individuo de la ventana. Condúcele hasta la palanca que te abra camino. Ya puedes pasar hacia donde se encontraba éste y abrir una nueva puerta. En este pasillo utiliza la habilidad Niebla hasta llegar a otra ventana. Alejado de ella Encanta al trabajador para que explote las bombas. Pasa por la ventana y sube en ascensor a otro *checkpoint*. En esta sala sube por las escaleras, pulsa la palanca y pasa por la puerta que se abre. Pasa por dos cintas transportadoras y llegarás a una ventana. Controla al trabajador para que pulse una palanca que parará una cinta transportadora y pondrá en marcha otra. Busca esta última para llegar a la sala con los dos trabajadores y activa una palanca que pone en marcha un pequeño tren. Sigue a éste a una sala con una palanca que activa un ascensor. Sube, gira la manivela y busca unas escaleras que te conducirán a otra sala. Aquí empuja el tope junto al fuego y retira el otro de la vía. Después acciona el mecanismo y habrá una explosión. Puedes pasar a otro *checkpoint*. Sigue hasta un precipicio que puedes salvar con el supersalto. Avanza por el túnel y llegarás a un *checkpoint*. Sube en el ascensor hacia la piedra Nexo y enfréntate a **Sebastian**. Primero cógele con Triángulo y lánzale a los chorros de vapor. Después intenta que cuando salte la energía violeta se encuentre entre **Kain** y **Sebastian** para que le cause daño. Consíguelo tres veces y él intentará destruir la piedra Nexo. Entonces salta a la plataforma y utiliza Encantar en el individuo tras la ventana para que pulse una palanca llenando de vapor el fondo de la sala. Ahora arroja a **Sebastian** al fondo hasta que muera.

CAPÍTULO 7: LOS CAÑONES

Avanza y tras la secuencia salta abajo. Después sigue la rampa ascendente hasta llegar a un *checkpoint*. Continúa y ve por la derecha saltando de saliente en saliente. Un túnel te conducirá a un lugar con un molino de agua. Baja y acaba con las dos ladronas. Después controla al molinero para que suba y pulse una palanca. Ve a la escalera de la derecha y empuja la caja bajo la puerta. Vuelve a controlar al molinero para que tire de la palanca. Después ve hacia la izquierda del escenario y salta encima de las plataformas que rotan para llegar al otro lado y acceder a un *checkpoint*. Ahora utiliza el supersalto para avanzar de roca en roca. Al final úsalo para llegar a la plataforma con el cofre. Entra en la torre y sube las escaleras para entrar por la puerta. Aquí hay otra entrada a otra torre. Desciende por las escaleras y activa un *checkpoint*. Antes de salir pulsa la palanca para abrir una puerta. Una vez fuera dirige tus pasos hacia el gran portón que se abrirá automáticamente. Aquí sigue hacia la derecha y gira la manivela. Entra en la torre y sube para activar la energía *Glyph*. Baja, ▸

s u p e r g u i

pulsa la palanca y pasa por la puerta de hierro a un *checkpoint*. Avanza por el túnel que se está cayendo a pedazos, pasa un carro y salta sobre el puente roto. Finalmente llega a la salida y activa el *checkpoint*. Aquí continúa hasta llegar a un vehículo. Sube por la escalerilla y con el supersalto alcanza unos salientes. Sube por la montaña y finalmente usa otra vez el supersalto para llegar a una zona con niebla. Al final hay una entrada a una mina. El túnel te llevará a un *checkpoint*. En esta sala ve detrás de las cajas para subir en un ascensor. Al llegar arriba avanza y sube por la rampa para Encantar a un ciudadano. Abre con él la puerta del prisionero. Retrocede para controlar al prisionero. Sube con él las escaleras y gira la manivela. Bajará una escalera, sube por ella como **Kain**. Acciona una palanca para abrir la puerta y entra en la cárcel. Dentro hay una salida a un túnel. Avanza por él y al llegar al precipicio salta al camino. Te encontrarás con unos demonios. Continúa por el camino hasta llegar a una puerta con un *checkpoint*. Después sigue y llegarás a una puerta doble. A su izquierda hay una entrada a una torre ardiendo. Sube saltando hasta que alcances una puerta. Pasa por ella y cruza el puente para después bajar por la torre a un nuevo *checkpoint*. Gira la manivela y ve hacia la rampa junto a la casa. Salta sobre la casa y de ahí hacia el molino. Gira esta manivela. Ahora regresa a la casa y a través de la ventana controla al campesino para que tire de la manivela poniendo en marcha el tren. Éste te conducirá a la siguiente sección con un *checkpoint*. Busca a la izquierda un panel de control con tres palancas y pulsa Izquierda, Medio, Derecha y Medio. Junto a la cinta transportadora hay una válvula, gírala. Activa la energía *Glyph* y pasa por la puerta. Aquí gira otra manivela para que la cinta se ponga en funcionamiento. Sigue la cinta y verás una válvula que para la maquinaria de la derecha. Tienes que pulsarla cuando la piedra esté cerca de la entrada para que no la machaque, porque transcurrido un tiempo vuelve a ponerse en funcionamiento. Ve al otro lado de la trituradora y si todo fue bien la piedra estará allí. De otra forma tendrás que repetir la operación. Repite la misma operación en el panel de esta zona con tres palancas y se abrirá un nuevo camino. Activa el *checkpoint*. Avanza por el camino y sigue la vía que asciende por la derecha. Al final usa el supersalto para llegar al saliente donde se encuentran dos personas. Sigue subiendo y verás que puedes llegar a un *checkpoint* con un supersalto. Pasa detrás de la catarata y gira la manivela para abrir la puerta a una nueva zona. Aquí hay más demonios. Dirígete a la derecha para ascender por una serie de escalerillas a una torre. No toques las válvulas, en su lugar salta hacia el otro edificio con supersalto. Aquí ignora también la válvula. Baja por las escaleras y controla al hombre tras la reja para que active la energía *Glyph*. Ahora tienes que ir activando las válvulas cuando la energía esté cerca, si no tendrás que volver a empezar. Ya puedes ir a la barrera verde y desactivarla con la palanca. Avanza un trecho y llegarás a otro *checkpoint*. Acaba con el demonio y entra en el edificio, conseguirás la habilidad de la Telequinesia. Tras la secuencia úsala para activar el símbolo sobre la puerta. Cuando se abra, avanza por los pasillos para llegar al siguiente capítulo.

CAPÍTULO 8: LA PRISIÓN ETERNA

Nada más empezar, avanza hasta llegar a un precipicio. Usa el supersalto y después la Telequinesia para abrir la puerta. Ya en la prisión, y tras la secuencia, sube por las escaleras. Salta al trono en medio de la sala, de ahí a la derecha y ve al fondo. Desde el saliente, salta al otro corredor y sube por la escalerilla. Ve a la derecha y salta hacia la puerta con antorchas azules. Da paso a un *checkpoint*. Después baja por el agujero y mata las dos arañas. Sigue tu camino y liquida una araña más. Busca una celda y pulsa la palanca para subir la caja del medio de la sala. Ahora salta por el hueco. Inspecciona la sala y tras la secuencia sube para activar el *checkpoint*. Sal y usa el supersalto y la Telequinesia durante una serie de plataformas hasta llegar a un puente. Aquí lucharás contra un guardián de la prisión. Cuando termines con él baja por las escaleras a la sala del planetario. Activa la palanca y sal a un *checkpoint*. Baja por las escaleras y utiliza Telequinesia para levantar una serie de escaleras. Asciende y serás teletransportado a otro *checkpoint*. Ve hacia el centro para activar la palanca. Las plataformas cambiarán de posición y el objetivo será llegar utilizando el supersalto hasta otro *checkpoint*. Desde aquí continúa subiendo con el supersalto hasta alcanzar la puerta y ser llevado a otro *checkpoint*. En esta habitación sube por las cajas a la segunda planta. Activa una palanca y sigue subiendo hasta alcanzar un nuevo *checkpoint*. Llegarás a una zona con celdas. Usa la Telequinesia para bajar las cajas y pasa a la celda con el símbolo. Sube por la escalerilla y abre las celdas superiores hasta hallar una con una escalerilla. Arriba usa

65 BLOOD OMEN 2

Encantar para que un preso abra la puerta. Después busca una celda con una escalerilla y sube arriba. Pulsa la palanca para subir las cajas y con supersalto accede al *checkpoint*. Avanza y al final sube por unas escaleras a una celda que tienes que abrir con Encantar. Entra y mata a los dos guardias para seguir. Usa Telequinesia y llegarás a otro *checkpoint*. Avanza y usa Telequinesia en el símbolo para restaurar el puente. Crúzalo y pulsa la palanca. Regresa por el puente y usa Telequinesia para abrir la puerta siguiente y descubrir un *checkpoint*. Aquí avanza hasta que veas una secuencia, después huye de **Magnus** hasta que haya otra escena. Finalmente salta hacia el cofre y sigue el pasillo para contemplar otra secuencia.

Entonces ve a la derecha para activar otro *checkpoint*. Sigue el pasillo hasta una habitación con dos guardias. Continúa el camino hasta llegar a una sala con tres salidas. Una da a una escalerilla que conduce a unos barrotes. Desde ellos controla uno de los enfermos para que accione una palanca. Sube y pasa por la puerta que ha abierto para hallar un *checkpoint*. Corre y cruza el puente, al llegar al otro lado utiliza la Telequinesia para destruirlo y aparecerás en otro *checkpoint*. Después recorre un largo pasillo hasta alcanzar una gran sala con una plataforma central. Salta hacia ella y usa la Telequinesia en el símbolo. Regresa por el puente y pulsa la palanca para rotarlo. Ve a la apertura donde termina el puente y entra. Usa Telequinesia en el símbolo. Vuelve a la palanca para rotar dos veces el puente que te conducirá a una habitación con una palanca. Al pulsarla tendrá lugar una secuencia. Ve al centro y habla con el hombre. Después pulsa el interruptor del centro y finalmente ve hacia la puerta con antorchas azules después del *checkpoint*. Continúa el camino hasta encontrarte con **Magnus**. Pulsa la palanca para levantar el puente y al cruzarlos haz lo mismo para quitarlo. Llegarás a un *checkpoint*. Ahora caminarás por unos pasillos en los que te puedes quedar atrapado entre rejas. Cuando ocurra, usa Telequinesia antes de que la trampa acabe con tu vida y continúa hasta llegar a una puerta que conduce al último *checkpoint* de la fase. Por fin te enfrentas con **Magnus**. Utiliza las estatuas para esconderte y después atácale con Telequinesia. Repite la operación hasta que se vaya. Entonces síguele y ponte frente a las cuchillas de las estatuas. Evítale cuando cargue para que las destruya. Después sube a la plataforma y con la Telequinesia activa los cuatro símbolos. Consigue que se estampe contra la lanza de la estatua que se ha formado y finalmente que lo haga contra el símbolo de la plataforma. **Magnus** morirá.

CAPÍTULO 9: EL ARTEFACTO

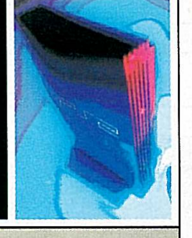
Sigue el túnel y ve hacia el primer *checkpoint*. Después enfréntate a un nuevo tipo de enemigo y continúa hasta hallar otro *checkpoint*. El pasillo te conducirá a una sala con una maquinaria. Salta al otro lado y pasa por la ventana. Aquí, baja al suelo y pulsa los dos interruptores. Entra en la sala de la izquierda y con la Telequinesia pon en marcha un ascensor para subir a la plataforma. Pasa al otro lado y salta hacia la energía *Glyph*. Una vez activada regresa al pasillo para accionar el panel y entrar a una sala con trabajadores. Sigue por este pasillo y después gira a la izquierda. Podrás usar la Telequinesia en un símbolo. Regresa al corredor principal. Al final usa Telequinesia en el símbolo derecho y regresa al otro pasillo. Desde ahí, controla la mente del esclavo para activar la energía *Glyph* y poder continuar tu camino. En el siguiente pasillo deberás enfrentarte a un demonio y después podrás seguir avanzando. Llegarás a una sala grande. Desciende por la rampa. Abajo busca una caja de energía *Glyph* y cuando la actives sube para Encantar al tipo detrás del cristal. Así se pondrán en funcionamiento los émbolos que te dejarán llegar a un pasillo que conduce al próximo *checkpoint*. Avanza por el pasillo y salta sobre el estanque de agua. Desde ese lado usa Telequinesia para vaciar el ▶

agua. Baja y activa energía *Glyph*. Ya puedes subir y abrir la puerta. El largo pasillo continúa y, al final, entra en la sala. Baja a la parte inferior y pulsa la palanca. Sube por la escalerilla y con la palanca liquida al ser al otro lado. Puedes continuar hasta que el paso esté bloqueado. Aquí usa Encantar para que el esclavo pulse una palanca. Entonces salta por la ventana y accede a la entrada que has abierto. Una vez dentro sigue por el túnel a la derecha y llegarás a una zona acristalada. Combina la Telequinesia y el control mental para conducir al esclavo hasta la palanca. Después podrás continuar para llegar a un *checkpoint*. Sigue caminando hasta que tengas que luchar con dos enemigos y finalmente entra en una sala gigantesca. Nada más entrar realiza un supersalto hacia la plataforma con la caja de energía *Glyph*. Después baja y salta sobre el estanque de agua. Pulsa la palanca para vaciar el agua. Desciende y retira la batería para desactivar todas las barreras. Vuelve al área principal. Una de las celdas tiene un túnel que conduce a una palanca. Al activarla se abrirá una puerta en la plataforma con energía *Glyph*. Ve hasta allí y pasa por una serie de cámaras que te llevarán a otro corredor. Éste conduce a una sala con cajas. En la parte inferior hay una puerta con un guerrero. Acaba con él y después salta al fondo. Avanza hasta que veas una secuencia. En cuanto termine utiliza Encantar en el esclavo para que abra la puerta y **Kain** no muera ahogado. Al salir desciende, coge un hacha y salta para llegar a un ascensor. Llegarás a la sala donde se encuentra **La Masa**. Avanza hasta hallar un panel que llamará a un ascensor y sube para ver el próximo *checkpoint*. Avanza y con la Telequinesia elimina la barrera de energía. Más adelante utiliza una palanca y aparecerá un ascensor. Sube y ve por el pasillo hasta otro elevador. Una vez arriba realiza un supersalto para salvar el hueco y llega al siguiente ascensor. Finalmente pulsa la palanca para extender el puente hacia **La Masa** y disfruta con la larga secuencia.

CAPÍTULO 10: LOS MUELLES

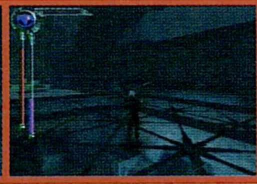
Camina hacia el portón, controla la mente de la mujer y te abrirá la puerta. Continúa hacia la derecha y pasa por el *checkpoint*. Después saldrás a una plaza. En una puerta te pedirán la contraseña, así que dirígete hacia el muelle. Allí, ve hacia la derecha y utiliza el supersalto para llegar a una plataforma con dos marineros hablando. Dirán la contraseña durante la conversación. Después ve por el callejón, gira la manivela y saldrás frente a la puerta donde ya puedes decir la clave. No tardarás mucho en llegar a un *checkpoint*. Ahora gira la manivela para abrir la puerta y ve junto a un grupo de fardos a la izquierda del faro. Usa Telequinesia en el símbolo y un barco se irá. Con el supersalto llega a la otra zona del muelle. Cruza el puente metálico y sube por la escalerilla. Entra por la puerta y empuja la caja hasta que esté frente a ella abriendo un hueco en el suelo. Salta y abajo verás un puerta que te lleva al exterior. Avanza, llegarás a una entrada con escaleras, y sigue hasta que un hombre te pida que apagues el faro. Entra por esa puerta a un *checkpoint*. Desde aquí, ve hacia la derecha y no tardarás en entrar en un almacén. Liquida a los guardias y cambia la dirección de la energía *Glyph*. Entra en la celda derecha y pulsa la palanca para apagar el faro. Vuelve a cambiar la dirección de la energía y en la otra celda gira la manivela. Finalmente, haz que la energía vaya hacia la palanca para encender el faro de nuevo. Tras la secuencia sal del almacén y pasa por el puente levadizo al próximo *checkpoint*. En el patio, acaba con los dos guardias y se abrirá una puerta. En esta zona ve a la derecha y entra en el edificio con presos. Sube las escaleras y utiliza las palancas para llevar la caja hasta la ventana del fondo. Tras la secuencia encamínate hacia la puerta que ha destrozado el demonio. Encontrarás a **Umah**. Cuando termines de hablar sigue hacia delante y en el patio grande, después de acabar con tus enemigos, usa Encantar para que un ciudadano vaya al panel de control cerca del lugar. Usa la palanca para mover la caja y después, con la otra déjala caer para que caiga sobre el guardia aplastándole. Ahora libera la mente del hombre y retorna a **Kain** para abrir la puerta. No tardarás mucho en ver un nuevo *checkpoint*. Sigue la calle hasta el fondo y tras la

puerta abierta hallarás otro *checkpoint*. Liquida a los guardias y al salir estarás en un nuevo *checkpoint*. Continúa por la orilla del agua hasta que llegues a un trozo de muelle sin valla. Desde ahí haz un supersalto a la otra orilla. Avanza hacia la derecha y vuelve a saltar hacia el otro lado para llegar a una nueva sección. Sigue el mismo procedimiento hasta llegar a una zona con una taberna. Entra dentro y sube a la segunda planta. Un pasillo te llevará a una puerta, tras ella hay una escalerilla por la que puedes descender. Pasa por varias puertas y llegarás a una calle con dos enemigos. Al fondo hay una escalerilla. Sube hasta la plataforma y desde ahí da un supersalto al altillo de enfrente. A la izquierda hay un hueco. Pasa por él y llegarás a un ascensor. Tendrá lugar una secuencia. Ahora ve a la zona enrejada, controla la mente del trabajador y hará descender la jaula del monstruo. Después del desmadre haz que el hombre haga bajar de nuevo la jaula, entra en ella y controla otra vez su mente para que la suba.



CAPÍTULO 11: LA CIUDAD DE LOS HYLDEN

Cuando el barco atraque, dirige tus pasos a la entrada. Tras hablar con **Lord Sarafan** sigue hacia la izquierda y sube por la rampa. Encontrarás un hueco para descender. Abajo usa Telequinesia y la bestia hará el trabajo sucio por **Kain**. Es hora de regresar a la puerta principal. Dentro de la sala pulsa la palanca y entra en el elevador. Te conducirá al primer *checkpoint*. Al salir, **Kain** conversará con unos humanos. La bestia aparecerá de nuevo. Huye por la izquierda hasta que llegues a un *checkpoint*. Pasa por la puerta y en esta especie de laboratorio sólo encontrarás una salida. Después sigue por el corredor y desciende por el medio. Utiliza las dos palancas y una explosión hará un boquete en la pared. Cuando entres por él sigue por los pasillos infestados de enemigos y finalmente llegarás al exterior. Salta hacia abajo y avanza bordeando el edificio. Una piedra te servirá para llegar a la continuación del paseo más elevado. Avanza por éste hasta acceder al interior y hallar un *checkpoint*. Sal por la puerta frente al *checkpoint* y baja. Coloca la batería junto al trozo de pared con color diferente. Sigue de frente y sube por unas rampas que te conducirán a una puerta. Una vez dentro, controla la mente del trabajador para que pulse la palanca. La bestia entrará en la sala y al terminar su labor haz que te siga hasta la otra ventana. Activa la máquina que la matará y romperá el cristal. Ya puedes entrar en la sala de control. Activa dos palancas que hay en la parte frontal para que explote la batería. Regresa a donde ésta se encontraba y pasa por el hueco. Encanta al hombre para que vacíe el canal de agua. Empuja la caja para colocarla junto a un hueco en la barandilla de arriba. Vuelve a Encantar al hombre para que llene el canal y con el supersalto llega a la caja. De ahí al pasillo, activa la palanca y desciende. Frente a la entrada verás plataformas que ascienden. Sube en una y llegarás a un pasillo superior. Síguelo hasta que acabe, desciende y en el otro lado verás un corredor a la izquierda. Continúa por él y llegarás a una sala grande con un ventilador en el techo. Baja por la derecha y llegarás a una habitación. Gira la manivela para vaciar el agua. Tírate donde estaba el estanque y coloca las cajas de forma que cuando estén flotando te permitan llegar hasta una que está frente a una puerta cerrada. Delante de la puerta Encanta al hombre tras el cristal para que te abra la puerta. Avanza por la sala y empuja la caja. Desde ésta, salta a la última caja y de ahí a la puerta para alcanzar un *checkpoint*. Continúa por la otra puerta y sube en una de las plataformas verdes a un nivel superior. Sal y sigue por un hueco en el suelo a la izquierda hasta llegar a un *checkpoint*. Avanza, salta y bordea la estructura verde para entrar en otra sala. Sigue y llegarás a un sitio con una especie de lava verde, desde aquí usa el supersalto para alcanzar la otra orilla. Avanza y llegarás a una plataforma metálica. Pulsa la palanca y sube al elevador. Arriba, sube a las cajas y desde ellas salta de chimenea en chimenea. Al otro lado avanza, lucha contra un monstruo y entra por la puerta izquierda hacia un *checkpoint*. Ve recto y al final sube a la plataforma. Acciona la palanca y la barrera de la puerta desaparecerá. Entra en la sala de pinchos, activa el interruptor y sigue a la plataforma. Salta sobre ella y de ahí a la superior. Sigue el pasillo y salta a la plataforma metálica central. Avanza hasta que puedas saltar sobre una caja y desde ese lugar ve por el corredor. Al final verás dos monstruos y a la izquierda una sala con dos palancas. Una abre la puerta de la sala principal. Cuando la abras, ve hacia allí y entra por ella. En esta estancia **Kain** se subirá en un transporte que le conducirá al edificio con el artefacto. En la sala de desembarco liquida a los monstruos y avanza. Después te encontrarás con un nuevo tipo de enemigo que dispara rayos. Usa Telequinesia en los cuatro símbolos y acabarás con el engendro mecánico. Ahora viene una larga secuencia. Finalmente estarás frente a una puerta con un símbolo verde. Ve hacia la derecha y baja al banco de arena. Desde ahí salta al otro del fondo y después entra en el edificio. Sigue el gran pasillo hasta llegar a un *checkpoint* al lado de una corriente de agua. Controla la mente del trabajador para que vacíe el agua. Baja y coloca la caja bajo la palanca. Después ve hacia la derecha y sube a otra plataforma. Avanza y al llegar a la plataforma metálica usa supersalto para acceder a la que está enfrente. Busca una palanca que abrirá una puerta. Vuelve y controla al individuo para que llene de agua el canal. Salta a la caja y activa la palanca. El agua desaparecerá, ve hacia la puerta que abriste anteriormente y sube en una plataforma. Llegarás a una sala con dos bestias. Mátalas y abre la puerta con la palanca. Sigue, contempla la secuencia y avanza hasta la siguiente puerta. Al entrar verás otra secuencia. Y cuando termine combatirás con **Lord Sarafan**. Primero usa Telequinesia. Esquiva sus proyectiles y lánzale un ataque. Cuando esté atontado utiliza supersalto y cae sobre él. Bloquea sus ataques y esquiva el golpe, espera que se rellene la barra de energía de habilidades, selecciona Inm olar y cuando esté a tope lánzale un ataque y repite la operación hasta pasar al siguiente nivel. Selecciona Berserker y cuando la barra de energía de habilidades esté a tope ataca a **Lord Sarafan** para acabar con él.



Las aventuras de Rynn y su dragón son tan largas que hemos decidido dividir la guía en dos entregas. Este mes te acompañamos hasta la llegada a Ravenshold.

LLEGANDO A SURDANA

Al comenzar el juego aparecerás en un espacio abierto. Sigue hacia adelante acabando con los enemigos y poniendo a prueba tu pericia con los soldados reales. En un momento tendrás que saltar sobre un puente roto. Arovecha esta sección del juego para familiarizarte con los controles de **Rynn** y practicar sus golpes y movimientos especiales.

SURDANA

Al llegar a la plaza principal de la ciudad serás sorprendido por un inesperado ataque. Tras la secuencia explora la ciudad. Tienes que llegar a lo alto de la torre, donde se encuentra el Palacio Real. Pero antes, si quieres, puedes llevar a cabo una misión secundaria.

MISIÓN SECUNDARIA: ACABA CON LAS ARAÑAS

Habla con el aldeano que aparece amedrentado en la puerta de su vivienda en la plaza principal. Te contará que su vivienda está tomada por arácnidos. Entra en ella e investiga la habitación haciéndote con los items de los baúles. Después, entra por la puerta y baja a los sótanos. Destruye la amenaza de las arañas que te vayas encontrando. Sabrás que has acabado con todas porque te lo dirá **Rynn**. Sal de la casa y habla con el aldeano. Obtén tu recompensa.

Entra en el ascensor que se encuentra en la base de la torre. Avanza por el puente y entra en el castillo. Primero te recibirá el vidente real y después podrás hablar con la reina. Te contará los problemas a los que se enfrenta el reino y te pedirá que actives las cuatro puertas. Ésta se convertirá en tu misión principal durante todo el juego. Pero primero deberás conseguir una extraña Runa mística del Lodazal Sombrío, y sin contar con la ayuda del dragón **Arokh**. Antes, sin embargo, puedes llevar a cabo una nueva aventura de exploración.

MISIÓN SECUNDARIA: LA ESPOSA DEL GRANJERO

Sal de la ciudad por el camino contrario al que has entrado antes. Baja por el lateral de la montaña. Verás una granja en la que no eres muy bien recibida. Sigue adelante rodeando esta casa. Te atacarán algunos enemigos antes de llegar a otra granja. Habla con el hombre y te contará que su mujer ha desaparecido en el interior de una cueva cercana recogiendo champiñones. La localización de la misma aparecerá en tu mapa. Dentro te encontrarás decenas de enemigos del mismo tipo, unos bichos bastante molestos que atacan sin previo aviso. Sin embargo, el camino a seguir es bastante lineal y no presenta ninguna complicación aparte de los enemigos. Cuando llegues a una depresión en el terreno podrás acceder a una pequeña cueva llena de enemigos y con alguna recompensa en forma de oro. Al final del recorrido te encontrarás con la despistada mujer. Habla con ella y te seguirá al exterior. Atraviesa la puerta bloqueada por la piedra y vuelve a la granja para obtener tu recompensa.

De nuevo en **Surdana**, aprovecha para visitar las tiendas, la armería y a la maga que vive en lo alto de la colina, aunque esto último no te será fácil hasta que no cuentes con la ayuda de **Arokh**. De todas formas, el uso de hechizos en esta parte del juego no es necesario. Al hablar con el herrero te encargará la misión de recuperar un casco de uno de los jefes del Lodazal Sombrío, tu siguiente objetivo. Para llegar a él baja por el camino que usaste antes hasta el río. Habla con el soldado que custodia la entrada.

LODAZAL SOMBRÍO

Nada más entrar escucharás como **Rynn** se queja sobre el sitio al que ha sido enviada. Avanza por el agua y luego sube hasta que veas a un tipo. Habla con él y te comentará que su hija está desaparecida en este desagradable pantano. Se trata de un nuevo encargo que cumplirás más tarde. Sigue hacia adelante y baja de nuevo por el camino que te lleva al agua. En esta zona te enfrentarás a un nuevo tipo de enemigo, un **Trog** mago que lanza descargas eléctricas desde la distancia. Ten cuidado con él. Puedes ir hacia la izquierda si quieres explorar a fondo el lugar y conseguir todos los objetos, pero el camino correcto es el de la derecha. El Lodazal sigue un buen trecho y a ambos lados se abren algunas cuevas con *items* de interés. Un poco más adelante te encontrarás con una trampa fácil de esquivar en forma de tronco rodante. Poco después unos tótems de madera te dispararán flechas. Para atravesar esta zona sube por el cerro que está al Este. Llegarás a unas ruinas donde hallarás a un arrogante guerrero. Este personaje será de utilidad para cumplir una de las misiones más adelante. Continúa tu camino y en la bifurcación deberás tomar el camino que desciende. Cruza el puente y entra en la cueva si quieres hacerte con algunos objetos. Vuelve y, esta vez, asciende por el camino. Accede en otra cueva, depués sal de ella y llegarás a otro puente. Salta y continúa hasta que te halles, una vez más, al nivel del suelo. Muy cerca de este lugar encontrarás unas ruinas.

MISIÓN SECUNDARIA: LA HIJA PERDIDA

Cerca de unas ruinas verás como un grupo de monstruos tienen apresada a la hija del campesino. Tras la escena, acaba con ellos y libera a la chica. Recuerda hablar con el padre cuando abandones la zona para recoger tu deseada recompensa. Sube por las escaleras y avanza por las plataformas elevadas de madera. Entrarás en una cueva repleta de arañas. La mejor manera de deshacerte de ellas es utilizar el arco. Un poco más adelante encontrarás un ascensor. Sube hasta la zona superior y hallarás la salida de la cueva. Una gran zona abierta se abrirá ante tus ojos. En el centro de este nuevo lugar se levantará el Árbol del Duelo, el cual guarda en su interior la runa que buscas. Acércate a él para y verás una escena en la que queda claro que lo que tendrás que hacer es buscar otro método para llegar hasta ella.

MISIÓN SECUNDARIA: LA ESPADA DE LA TIERRA

Esta misión se compone de varios pasos, todos ellos a efectuar dentro del Lodazal Sombrío. En ella entra en juego el personaje que encontraste en las ruinas. Cuando llegues a la ciudadela de los *Trog*, después de visitar el Árbol del Duelo, busca unas celdas. En una de ellas estará encerrado este individuo. Libérale y habla con él. Más tarde, cuando hayas encontrado la runa y acabado con el jefe, verás a un grupo de enemigos atacándole. Acaba con ellos y, en recompensa, te entregará un libro. Continúa y no subas por las rampas que llevan fuera del Lodazal. Te toparás con una especie

de altar rodeado de pilares. Una escena tendrá lugar y aparecerá la espada como recompensa a tus esfuerzos. Cuando te hagas con ella tendrás que librar una dura batalla.

Entra en la cueva cerca del árbol. Avanza hasta que llegues a una zona con un letrero algo intimidatorio. Dirígete a la cabaña del centro y habla con el extraño hombre que habita en ella. Hazte con la llave y abre el cofre. Vuelve fuera y entra en la primera cueva. Comprobarás que el camino está bloqueado. Vuelve a la cabaña y se te encargará la misión de encontrar cuatro bolsas de pólvora para hacer volar por los aires la pared que te impide el paso. Dirígete a la mina que se encuentra en esta misma zona y explora a fondo para conseguirlas. Tendrás que utilizar los ascensores para moverte por los diferentes niveles del complejo. Una vez que las hayas reunido, el anciano fabricará la bomba. Ve con ella a la pared que no te dejaba pasar y úsala. Entrarás en el cuartel general y residencia de los *Trogs*, un lugar bastante peligroso para tu integridad física. Avanza hasta que veas dos pasillos empedrados que descienden. Ve por cualquiera de ellos. En la siguiente estancia, entra por el que está en medio para llegar a la zona de las celdas donde podrás liberar a un prisionero. Vuelve y sigue por el pasillo de enfrente. Continúa hasta llegar a una especie de biblioteca. En las vigas del techo encontrarás algunos objetos. Sigue avanzando hasta llegar a la zona inferior del árbol, donde podrás hacerte por fin con la runa, el objetivo de tu misión.

MISIÓN SECUNDARIA: EL CASCO DE TOADFIST

Una vez que consigas la piedra, un grupo de enemigos saldrá corriendo de un túnel. Acaba con ellos y entra por él. Llegarás al comedor. Sigue y baja por el ascensor y prepárate para el enfrentamiento contra el primer enemigo final del juego. Como tal, no te supondrá un gran es- ▶

s u p e r g u i

fuerzo deshacerte de él. Cuando esté acabado, coge su casco. El herrero del pueblo te lo agradecerá. Sal de la cueva y avanza por el puente. Se romperá debajo de tus pies y caerás en una zona en la que unos *Trogs* están atacando al infeliz que liberaste de las celdas. Tras conseguir la espada y abrir la puerta, te encontrarás en la zona por la que accediste a esta fase. El hombre que te encargó la misión de recuperar a su hija estará allí. Habla con él y sal del Lodazal Sombrío por donde entraste.

SURDANA

Estás de vuelta en **Surdana**. Como ahora puedes llamar a **Arokh** siempre que quieras, podrás acceder a nuevos lugares. En los alrededores encontrarás multitud de enemigos, tanto *Wartoks* y *Grulls* como poderosos seres voladores, así como cuevas con *items*. En una de ellas, cerca de donde el río se divide en dos, en una gran zona abierta antes de llegar a la ciudad, encontrarás un gigantesco pollo. Si acabas con él, dejará un huevo de oro con el que podrás comerciar. También te vendrá bien acabar con los enemigos para ganar experiencia. Además, puedes llevar a cabo algunos encargos que aún no habías resuelto.

MISIÓN SECUNDARIA: LOS HUEVOS DE ALANEGRA

Si visitas al alquimista del pueblo, este te pedirá que busques huevos de esta extraña especie para su colección. Te pagará bien por ello. Para encontrarlos ve hacia el portal mágico y desde aquí sigue el curso del río. Hallarás un nido en uno de los laterales del cañón donde hay depositados varios de estos huevos. Vuelve a la tienda para reclamar tu recompensa.

MISIÓN SECUNDARIA: LA HERMANDAD DE LA PALABRA SAGRADA

Si entras en la taberna de **Surdana** y hablas con los que allí se reúnen, te comentarán que algo extraño está sucediendo en este templo y que los Hermanos de la Orden necesitan ayuda. A lomos de **Arokh** vuela hasta el Palacio y luego al Este, pasando la tienda de magia. Tuerce al Sur un poco más adelante y sigue hasta que divises el monasterio. Baja y entra en él. Habla con los Hermanos para enterarte de lo que está pasando y baja a las catacumbas cuando te encuentres preparado. Aquí te enfrentarás a esqueletos armados con hachas. No son demasiado duros, simplemente cúbrete de sus golpes y ataca en el

intervalo. Algunas de las paredes pueden ser destruidas si las atacas. Tendrás que usar los interruptores para abrir algunas puertas e ir bajando niveles. En una habitación bastante grande te quedarás encerrada con las luces apagadas. Aparecerán dieciséis esqueletos con los que tendrás que enfrentarte para poder salir. Al final encontrarás al jefe de los esqueletos, bastante más difícil de vencer que los subordinados. Tiene un ataque normal, un combo y un anillo de fuego que abrasa todo lo que se encuentra a su alrededor. Pero si te pegas a él y atacas con contundencia no supondrá ningún problema. Cuando esté acabado hazte con su espada y recoge los demás *items* de la habitación. Utiliza el teletransportador para salir de allí. Habla con los Hermanos de nuevo para ser recompensado.

MISIÓN SECUNDARIA: LA GUARIDA DEL INQUISIDOR

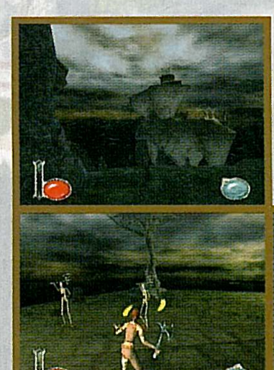
Tanto las gentes que descansan en la taberna como algunos de los que circulan por las calles te comentarán sus miedos sobre lo que se esconde en las profundidades de la ciudad. Algo está secuestrando y asesinando a los habitantes de **Surdana**. Para descubrirlo, dirígete a la catarata y entra por una abertura que hay oculta tras ella. Los enemigos de esta zona son *Wartoks*, algunos de ellos dispararán bolas de fuego. Avanza descendiendo y acabando con ellos. El Hechizo de Miedo puede serte de mucha utilidad en estas circunstancias. Usa la palanca para desbloquear el camino. Cruza el puente y

sigue adelante. Llegarás a una depresión en el terreno rodeada de ruinas. Te enfrentarás al Inquisidor, una especie de momia volante. Es un enemigo muy duro, ya que puede atacar a distancia. Usar una poción de invulnerabilidad es la mejor manera de afrontarlo. Cuando haya desaparecido recoge el contenido de los cofres y habla con el aldeano. Usa el teletransportador para salir del lugar. Vuelve a la taberna para recibir los agradecimientos y el oro.

MISIÓN SECUNDARIA: EL NECROMANCER

Si vas a la Tienda de Magia, su propietaria te encargará el cometido de derrotar a un malvado mago que habita cerca de **Surdana**. Para encontrarle vuela hacia el Noroeste desde la ciudad. Entrarás en una especie de estrecho cañón. Muchos y duros enemigos voladores te acosarán. Cuando acabes con ellos avanza hasta la extraña cons-

trucción que se levanta en el centro del lugar. Desmonta y sube por las escaleras hasta el portal. Éste te conducirá a la Ciudad de Los Condenados. De nuevo, los esqueletos armados serán tus principales enemigos, así como los abismos existentes en este universo tan particular. Cuando te acerques al cementerio, los inquilinos de las tumbas saldrán a tu paso. Antes de entrar en la cueva explora los alrededores y hallarás un árbol con una espada clavada que puede resultarte interesante. En la cueva hallarás al vidente real suspendido en el vacío. Cuando le ataques aparecerá el enemigo real. Atácale de nuevo para que este enemigo se haga vulnerable a tus embestidas.



Cuando acabes con él recoge el oro y la piedra del pilar. Abandona la cueva usando el transportador. Cuando estés sobre **Arokh** en el exterior de este lugar, podrás recoger una nueva arma para el dragón. Ve a ver a **Jade** a su tienda. Como muestra de su agradecimiento, te dejará aprender un hechizo de tu elección completamente gratis.

LAS ISLAS ANDRELLIAN

Como ya has cumplido todos tus objetivos en esta zona del juego, tendrás que desplazarte a tu siguiente destino. Vuela hacia la tienda de magia y luego hacia el Este siguiendo el río hasta llegar al mar. El archipiélago que encontrarás está devastado. Cuando llegues, uno de los soldados te pedirá que acabes con las catapultas que se encuentran en la otra orilla con la ayuda de **Arokh**. Hazlo y luego visita el puesto avanzado. El capitán del barco te encargará la misión de recuperar sus mapas de navegación. En esta zona, en el interior de una cueva, hallarás una tienda que te será de mucha utilidad.

También te encontrarás con el maestro **Sevoth** tendido en el suelo. Le hacen falta unas medicinas y, por supuesto, tú tendrás que buscarlas. Este es un buen momento para explorar todo el conjunto de islas. Hay varios enemigos voladores, catapultas de fuego y también varios campamentos repletos de enemigos. Utiliza el aliento de **Arokh** para acabar con todos ellos fácilmente. Si intentas abandonar la zona. El dragón te informará de que es imposible. Estaréis atrapados allí hasta que resolváis el tema de las tormentas. En una de las montañas del Norte hay un grupo de *Grulls*. Tras derrotarles encontrarás la entrada a una cueva cerca de una cabaña, al Sur de ésta. Aquí abundan los barriles explosivos, así que, ten cuidado. Los bichos que disparan fuego serán tus mayores inconvenientes para avanzar. Usa el ascensor y, un poco más adelante, escucharás una conversación. Tras ella te las verás con un enemigo algo más fuerte de lo habitual. Cuando te derrote, coge las medicinas y abre la puerta hacia el exterior. Vuelve al lugar donde reposaba el maestro **Sevoth** y dale lo que acabas de conseguir. Después de recuperarse te encargará otra misión, la de encontrar 20 cristales en el interior de una mina. Pero antes puedes ocuparte de algo que habías dejado en la lista de cosas pendientes.

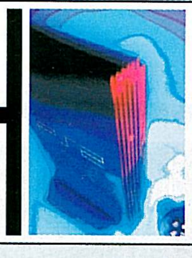
MISIÓN SECUNDARIA: LAS CARTAS DE NAVEGACIÓN PERDIDAS

Vuela de nuevo hacia el Norte hasta que llegues a una costa con varios barcos anclados en ella. Ten precaución porque serás atacado por criaturas volantes y ballestas de fuego. Cerca de allí, hacia el Noroeste, encontrarás una pequeña bahía habitada por unos cuantos enemigos. Da cuenta de ellos y entra en la cueva. Verás que la lava cubre la superficie en muchas partes. No tengo que decirte qué pasará si caes a ella. Avanza hasta que llegues a una zona con varios pasos, algo arriesgados, sobre la piedra incandescente. Además, te atacarán varios enemigos desde la distancia. En una de estas pequeñas islas encontrarás una espada. Más adelante, sobre un pilar rodeado de columnas, encontrarás lo que estabas buscando. Avanza un poco y abre la puerta para volver afuera. Ve a ver al capitán y entrégale las cartas. Te lo agradecerá con algo de oro.

Si has explorado a fondo el archipiélago, te habrás dado de bruces con la

entrada a una cueva que permanecía cerrada. Pues bien, ahora estará abierta y conduce a las Minas de Cristal, tu próximo objetivo. Para encontrarla, vuela al Noroeste desde el puesto avanzado base. Se trata de una zona bastante grande, aunque el camino es lineal. Tu cometido es encontrar veinte cristales. Algunos están en el suelo. Otros se desprenderán de las columnas al atacarlas. Son varios pisos repletos de enemigos. En el centro del complejo subterráneo, que puedes observar cuando entras, te espera un gran enemigo. No te acerques a él, ya que te agarrará y te lanzará contra una pared. Usa el arco o la magia para vencerle. La cueva sigue, aunque seguramente ya tendrás los cristales requeridos. Al final de la misma, en- ▸

superguias



contrarás una puerta al exterior. **Sevoth** te enseñará el Hechizo de Rayo gracias a los cristales. Los que te sobren puedes venderlos, pues no tienen otra utilidad aparente. Ahora vuelve a montar sobre **Arokh** y ve volando hacia la zona con el tornado al fondo. Al acercarte presenciarás una escena. Después, te tocará enfrentarte a una gran criatura de dos cabezas, antigua conocida de tu montura. Esquiva sus proyectiles moviéndote rápidamente y dispara continuamente. Céntrate en una cabeza y luego en la otra. Una vez muerta, podrás hacerte con una nueva arma para **Arokh**. Aterriza cerca del tornado y entra por la puerta circular. Una vez que la atravieses no podrás volver a estas islas, así que será mejor que te prepares y dejes todos los asuntos resueltos. Para empezar, ve saltando a través de las plataformas para llegar al otro lado. En este nivel aparecerán los enemigos de la nada, así que, avanza con cautela. También tendrás que atravesar un puente muy estrecho. Un poco más adelante te encontrarás de nuevo con el tornado. Tendrás que llegar al nivel del suelo descendiendo de plataforma en plataforma. Los enemigos abundan, así que intenta acabar con ellos desde una posición elevada. Cuando llegues al suelo localiza la otra puerta circular corredera y atraviésala. Prepárate porque tendrás que enfrentarte con el causante de las tormentas. Al comienzo del duelo será invencible gracias a la energía que canaliza. Equípate el arco y úsalo para romper las tres piedras azules que se encuentran distribuidas por las zonas, encima de una especie de pedestales. Cuando estén rotas atácale cuerpo a cuerpo con tu mejor arma. Unos cuantos impactos y será historia. El cristal que provocaba las tormentas estallará en pedazos. Coge la vara de

el chamán **Rompehuesos** y activa el teletransportador para salir de allí. Monta de nuevo sobre **Arokh** y vuela hacia el Sur a través del cielo ahora despejado hacia el territorio helado de **Ravenshold**. ¿Qué aventuras aguardan a **Rynn** en tan inhóspito lugar? Sólo tendrás que esperar un mes para descubrirlo.

CONSEJOS PARA SOBREVIVIR

1> Utiliza el poder de **Arokh** todo lo que puedas. Si tienes la posibilidad de acabar con los enemigos usando su aliento, no te arriesgues a desmontar. La experiencia subirá igual a tu marcador y te resultará mucho más fácil vencer a los enemigos.

2> Reparar las armas no es recomendable hasta que no estén completamente destrozadas, ya que la cantidad de puntos de durabilidad que pierden cuando son reparadas no varían dependiendo del estado en que estén.

3> Como dice el refrán, «quien mucho abarca poco aprieta». No intentes que **Rynn** sea una maestra en todas las artes. Lo más sensato es emplear el mayor número de niveles de experiencia en mejorar la destreza en el combate cuerpo a cuerpo, sin duda el recurso que más vas a utilizar.

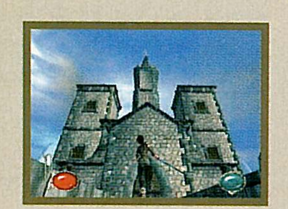
4> Sin embargo, también es recomendable que tengas el nivel mínimo de experiencia para poder usar los dos hechizos más útiles del arsenal de **Jade**: el que provoca miedo en tus adversarios cuando te acercas y el que crea un clon tuyo. Este último es especialmente socorrido, ya que la imagen que fabrica es totalmente invulnerable e invisible para los enemigos. Utilízalo para explorar sin arriesgarte.

5> Emplea sabiamente la opción de «hot slots» de tu inventario. Selecciona el arma de corto alcance y el arco, de modo que puedas pasar de una a otra sin tener que acceder al menú. Ten en cuenta que cuando entras en el inventario o en la pantalla de selección de hechizos la acción no se detiene y eres vulnerable a los ataques enemigos.

6> Aunque al comienzo del juego te parezcan de utilidad, los escudos son totalmente prescindibles. Es más, recomendaría que no los usaras. Es cierto que proporcionan una forma sencilla de protegerte, pero los ataques de tus enemigos seguirán produciendo daño, aunque sea una cantidad inferior. Domina el arte del «parry» (presionar el botón Círculo un momento antes del impacto del adversario) para poder evitar totalmente el golpe.

7> Si consigues un arma encantada con algún tipo de hechizo, lo mejor que puedes hacer es descargar la magia en cuanto puedas, aunque no haya enemigos cerca. Dado que el ataque mágico se realiza con el mismo botón que la defensa, el hecho de utilizar este tipo de armas cargadas te puede dejar vendido en un momento decisivo.

8> No malgastes el dinero comprando pociones de Maná y vende las que consigas para no ocupar espacio en el inventario. El poder mágico se recarga rápidamente por él mismo.

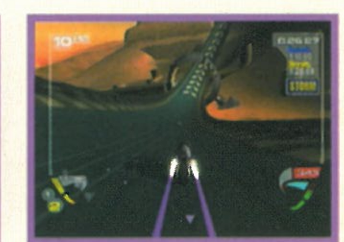


supertrucos

ROGUE LEADER

Vidas Infinitas
Introduce JPVI?IJC como *password.* R2D2 no lo aceptará. Vuelve a la pantalla de claves y esta vez introduce la siguiente: RSBCNRL. En esta ocasión R2D2 sí que emitirá su clásico pitido para aceptar el *password.*

EXTREME G3



Escudos Infinitos
Después de que «Press Start» aparezca en la pantalla de título, presiona L y R, Z, L y R, Z. Un mensaje te informará de que el truco ha funcionado. También gozarás de turbos ilimitados.

Munición Infinita
En el mismo lugar que en el truco anterior, presiona en este orden L, R, L, R, L y R, Z. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Código Maestro
Entra en el menú de opciones y después en la modalidad de trucos. Introduce como código «MarkedCards» (respetando mayúsculas y minúsculas). Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Entra en el menú de selección de modo y comprobarás que hay nuevas opciones disponibles.

DAVE MIRRA 2

Código Maestro
En el menú principal del juego introduce la siguiente combinación de botones para gozar de los *Bonus* del juego: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, B. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado correctamente y de que todas las ventajas han sido activadas.

CRAZY TAXI

Bicicleta-Taxi
Para que el taxista que has escogido sustituya su popular «cab» por un vehículo mucho más original, haz lo siguiente. Mantén presionados L y R en la pantalla de selección de personaje. Suelta L y luego R. Vuelve a presionarlos y, esta vez, suéltalos a la vez. Acto seguido pulsa A. El sonido de un timbre de bicicleta te confirmará la activación.

PLAYSTATION 2

PSONE

DREAMCAST

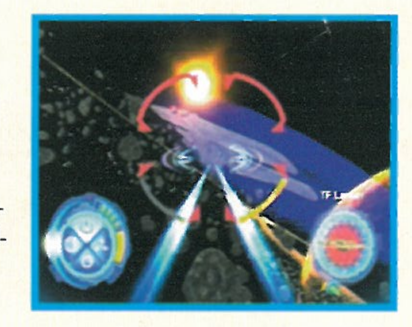
GAMECUBE

SUPERTRUCOS

SW: JEDI STARFIGHTER

Nueva Nave
Entra en el menú de opciones y elige la opción de introducir código. Usa HEADHUNT para poder acceder a una nueva nave.

Atomic Snowballs Infinitas
Si lo que quieres es gozar de invencibilidad, introduce el código QUENTIN. Un mensaje en la pantalla te confirmará la activación.



SW: RACER REVENGE

Invencibilidad
Introduce NO TIME cuando se te pida un nombre. Luego, en la pantalla de presentación deja pulsados L1, L2, R1 y R2. A continuación, presiona la siguiente combinación de botones: Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado.

VIRTUA FIGHTER 4

Todos los Personajes
Primero tienes que lograr que el personaje que has creado llegue hasta el Primer *Dan* como mínimo. Después, cuando le selecciones para luchar, deja pulsado Puño y Patada hasta que el combate dé comienzo para ver el resultado.

Luchar como Dural
Si quieres poder seleccionar al misterioso personaje que utiliza técnicas de todos los personajes, primero tienes que hacer que te aparezca como contrincante en el modo *Kumite* y lugo, obviamente, deberás vencerle.

SHREK

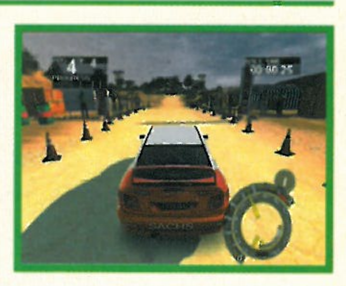
Invencibilidad
El juego protagonizado por el ogro verde más famoso (y ganador de un Oscar) no presenta un gran reto. Pero si aún así queréis hacer al protagonista invulnerable a los peligros que le acechan, haced lo siguiente. En la pantalla de título presiona Arriba, Abajo, Abajo, B, A, A, X, Abajo, Arriba, Izquierda, B. También funciona con Arriba, Abajo, Abajo, B, A, A, Abajo, Arriba, Izquierda, B.

TRANSWORLD SURF

Código Maestro
Mientras estés jugando pulsa Back, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba, L.

Especial Ilimitado
Presiona Back, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba durante el transcurso de una partida. Un sonido te informará de que el truco ha funcionado correctamente. Todas las acrobacias a tu alcance.

RALLISPORT CHALLENGE



Nuevos Coches
Si quieres gozar de los vehículos clásicos del juego introduce como nombre de piloto «TheGoodStuff».

Coches de la Clase Experto
Utiliza como nombre de piloto «WheelToWheel» para desbloquear la categoría de coches sólo accesibles en el modo Experto.

SUPERTRUCOS

SPIDERMAN MISTERIO'S MENACE

Efectos Varios
Introduce TB31T como código en la pantalla de *passwords* y por arte de magia accederás a todos los *power-ups* del juego, tendrás todas las fases completadas y a todos los enemigos finales derrotados.

WOLFENSTEIN 3D

Modo Dios
Presiona *Start* para pausar el juego. Mantén presionados L y R e introduce la siguiente combinación de botones: A, A, B, A, A, A, A, A. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Todas las Armas
Pausa el juego y mantén presionados L y R. Después, introduce la siguiente combinación: A, B, B, A, A, A, A, A.

TOM AND JERRY

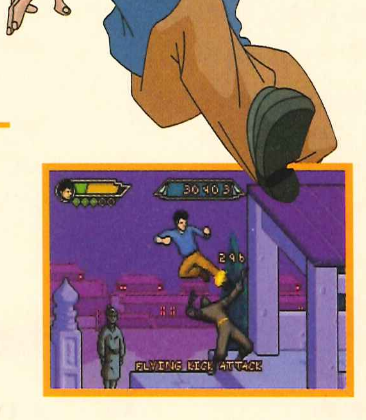
Passwords de Fase

2	3783
3	5423
4	5348
5	5126
6	8238
7	8143

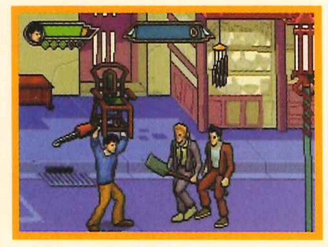
SONIC ADVANCE

Contar con Tails como compañero
En la pantalla de selección de personaje ilumina a **Sonic** (pero sin llegar a seleccionarlo) y pulsa Arriba. Después a **Tails** y presiona Abajo. Haz lo mismo con **Knuckles** pero pulsando L. Después con **Amy** y pulsa R. Finalmente vuelve a iluminar a **Sonic** y selecciónalo con el botón A. El zorro de dos colas te seguirá durante todo el juego.

JACKIE CHAN



Selección de Fase
En la pantalla de presentación del juego, donde aparece el mensaje «Press Start», mantén pulsado B y pulsa B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha. Además, tendrás todos los pergaminos.



METAL SLUG X

Cheat Mode
Para activar el *Cheat Mode*, selecciona el modo de opciones dentro del menú pricipal. Una vez dentro introduce la siguiente combinación de botones lo más rápido que te permitan tus dedos y tu agilidad: X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado. Un sonido te confirmará la activación correcta del truco.

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Metal Gear Solid 2
Aventura ■ Konami

02> Virtua Fighter 4
Beat'em-up ■ Sega

03> ICO
Aventura ■ Sony C.E.

04> Grand Theft Auto 3
Conducción ■ Rockstar

05> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

06> Devil May Cry
Aventura ■ Capcom

07> Moto GP2
Deportivo ■ Sony C.E.

08> Guilty Gear
Beat'em-up ■ Sammy

09> Silent Hill 2
Aventura ■ Konami

10> Star Wars: Jedi Starfighter
Shoot'em-up ■ LucasArts.

PSONE

01> Final Fantasy Anthology
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

04> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft.

05> Castlevania Chronicles
Arcade ■ Konami

06> Metal Slug
Shoot'em-up ■ SNK/Agetec

07> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

08> Mega Man X6
Plataformas ■ Capcom

09> Monstruos S.A.
Plataformas ■ Sony C.E.

10> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

DREAMCAST

01> Shenmue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> Virtua Tennis 2
Deportivo ■ Sega Sports

03> Phantasy Star On-Line Ver. 2
RPG ■ Sega

04> Headhunter
Aventura ■ Sega

05> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega Sports

GAME BOY ADVANCE

01> Super Mario World: SMA 2
Plataformas ■ Nintendo

02> Golden Sun
RPG ■ Nintendo

03> Sonic Advance
Plataformas ■ Sega

04> Crash Bandicoot XS
Plataformas ■ Vivendi U.

05> Klonoa: Empire Of Dreams
Plataformas ■ Namco

GAMECUBE

01> Rogue Leader
Shoot'em-up ■ LucasArts

02> Luigi's Mansion
Arcade ■ Nintendo

03> Sonic Adventure 2 Battle
Plataformas 3D ■ Sega

04> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

05> I.S.S. 2
Deportivo ■ Konami

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Dead or Alive 3
Beat'em-up ■ Microsoft

03> Max Payne
Shoot'em-up ■ Rockstar

04> Gun Valkyrie
Shoot'em-up ■ Sega

05> F1 2002
Conducción ■ EA Sports

JAPÓN

01> Tekken 4
Beat'em-up ■ Namco-PS2

02> Kingdom Hearts
Action RPG ■ Square-PS2

03> BioHazard
Survival Horror ■ Capcom-GameCube

04> Winning Eleven 6
Deportivo ■ Konami-PS2

05> Onimusha 2
Aventura ■ Capcom-PS2

CENTRO MAIL
248,95 euros
¡¡Compra ya tu GAMECUBE en Centro MAIL y llévate un PORTA MINI CD´s de REGALO!!
¡Tenemos todos los juegos y accesorios!
MEMORY CARD 59 NINTENDO
19,95
CABLE RF NINTENDO
19,95
CABLE GAME BOY ADVANCE NINTENDO
12,95
CABLE RGB NINTENDO
29,95
CONTROLLER NEGRO NINTENDO
32,95
CONTROLLER MORADO NINTENDO
32,95
WAVE RACE. BLUE STORM
59,95
NBA COURTSIDE 2002
59,95
SUPER SMASH BROS. MELEE
59,95
LUIGI´S MANSION
59,95
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es
PROMOCIONES FÁLIDAS HASTA EL 3 DE MAYO FIN DE EXISTENCIAS Y NO ACUMULABLES A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES. PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO.

Expertos en informática

CONSOLA XBOX

299,00

(A partir del 26 de abril)

CABLE ADAPTADOR RF MICROSOFT

24,95

CONTROL PAD INTERACT POWERPAD

37,95

C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE

29,95

CONTROLLER MICROSOFT

39,95

DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT — 49,95

MEMORY UNIT MICROSOFT — 49,95

TOP GUN FOX 2 PRO — 52,95

VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA — 79,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

Novedades del mes

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

69,95

AZURIK: RISE OF PERATHIA

69,95

BATMAN VENGEANCE

69,95

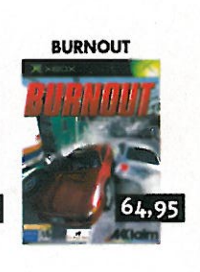
BLOOD OMEN 2

69,95

BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER

69,95

BURNOUT



64,95

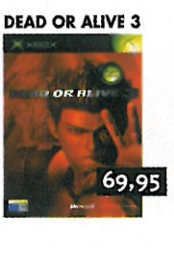
CEL DAMAGE

69,95

CRASH BANDICOOT

64,95

DEAD OR ALIVE 3



69,95

DEADLY SKIES

64,95

F1 2002

69,95

FUZION FRENZY

69,95

GENMA ONIMUSHA — 69,95

GUN VALKYRIE — 69,95

HALO

69,95

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

69,95

INTERNATIONAL WINTER SPORTS

69,95

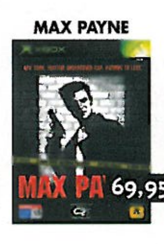
JET SET RADIO FUTURE

69,95

MAD DASH RACING

69,95

MAX PAYNE



69,95

MUNDIAL FIFA 2002

69,95

MX 2002 RICKY CARMICHAEL

72,95

NBA INSIDE DRIVE 2002

69,95

NHL HITZ 2002

69,95

NIGTHCASTER: DEFEAT THE DARKNESS

69,95

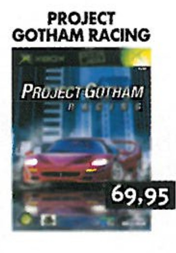
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

69,95

PIRATES: THE L. OF BLACK KAT

69,95

PROJECT GOTHAM RACING



69,95

CHAMPIONSHIP M. TEMP. 01/02	junio
CIRCUS MAXIMUS	junio
CONFLICT ZONE STORM	junio
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	junio
GAUNLET DARK LEGACY	junio
HUNTER: THE RECKONING	junio
MOTO GP	junio
RED CARD SOCCER	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
SPY HUNTER	junio
SSX TRICKY	junio
NEW LEGENDS	junio

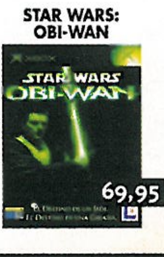
RALLISPORTS CHALLENGE

69,95

SIMPSON ROAD RAGE

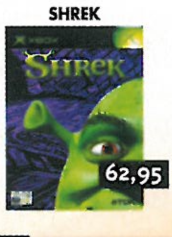
69,95

STAR WARS: OBI-WAN



69,95

SHREK

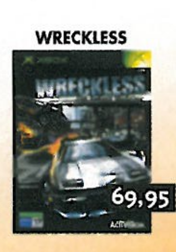


62,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

69,95

WRECKLESS



69,95

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

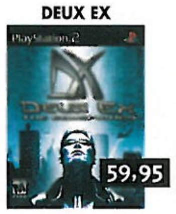
pedidos por internet www.centromail.es

Expertos en videojuegos

SOFTWARE	DEVIL MAY CRY	62,95
	FIFA FOOTBALL 2002	52,95
	GTA III	62,95
	ICO	59,95
	MAXIMO	59,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	PRO EVOLUTION SOCCER	59,95
	STATE OF EMERGENCY	64,95
	T. CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2	74,95
ACCESORIOS	CONTROLLER DUAL SHOCK 2	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	MEMORY CARD SONY	39,95
	VERTICAL STAND SONY	13,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

CONSOLA PLAYSTATION 2

DEUX EX



DOWN FORCE

EVER BLUE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

FINAL FANTASY X ¡RESÉRVALO YA!

Lanzamiento el 29 de mayo

JADE COCOON 2

MUNDIAL FIFA 2002

NO ONE LIVES FOREVER

PRO RALLY 2002

SLED STORM

VIRTUA FIGHTER 4

59,95

CRAZY TAXI

DEAD OR ALIVE 2

ESTO ES FOOTBALL 2002

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

¡Compra REDCARD SOCCER y llévate esta CÁMARA DE FOTOS de regalo!

Lanzamiento el 21 de mayo

FIFA 2001

FORMULA ONE 2001

GRAN TURISMO 3: A-SPEC

MOTO GP

29,95

COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	junio
DRAKAN	junio
MEDAL OF HONOR: FRONT LINE	junio
PREMIERE MANAGER 2002	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMASH COURT TENNIS	junio
SOLDIER OF FORTUNE-GOLD	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
TEST DRIVE OVERDRIVE	junio
VAMPIRE NIGHT	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

ORPHEN: SCION OF SORCERY

RED FACTION

32,95

SUPER BUST-A-MOVE

TEKKEN TAG TOURNAMENT

29,95

¡Compra SHADOW HEARTS y llévate un RELOJ de regalo!

Lanzamiento el 3 de mayo

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

Expertos en informática

Novedades del mes

- **ALFRED CHICKEN** — 29,95

- **C-12 FINAL RESISTANCE** — 22,95

- **PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER** — 142,95

- **PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS** — 139,95

- **PLAYSTATION PS One** — 119,95

COCOKIN	junio
DEXTER LABORATORY	junio
DIGIMON CARD BATTLE	junio
DIGIMON RUMBLE ARENA	junio
HELLBOY	junio
PANTERA ROSA	junio
PANZER FRONT BIS	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

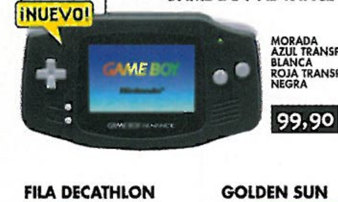
- **DIGIMON WORLD** — 29,95

- **EL PLANETA DE LOS SIMIOS** — 17,95

- **FINAL FANTASY ANTHOLOGY** — 29,95

- **FINAL FANTASY VI** — 15,95
- **METAL SLUG X** — 19,95
- **MUNDIAL FIFA 2002** — 47,95
- **STRIKERS 1945 II** — 24,95
- **TIME CRISIS: PROJECT TITAN** — 22,95

- **GAME BOY ADVANCE** — COLOR NEGRO ¡NUEVO! — MORADA, AZUL TRANSPARENTE, BLANCA, ROJA TRANSPARENTE, NEGRA — 99,90



- **ARMY MEN: OPERATION GREEN** — 49,95
- **BRITNEY SPEAR: DANCE BEAT** — 54,95

- **BROKEN SWORD** — 49,95

- **CRASH BANDICOOT XS** — 52,95

- **DOWNFORCE** — 49,95
- **DUKE NUKEM ADVANCE** — cons.

- **FILA DECATHLON** — 59,95
- **GOLDEN SUN** — 44,95

- **JIMMY NEUTRON BOY GENIUS** — 59,95

- **JONNY MOSELEY MAD TRIX** — 49,95

- **KLONOA** — 49,95

- **MOTO GP** — 59,95

INSPECTOR GADGET RACERS	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SMUGGLES RUN	junio
SPEEDBALL 2	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
TENNIS DAVIS CUP	junio
V-RALLY 3	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

- **PETER PAN REGRESO AL P. DE NUNCA JAMÁS** — 49,95

- **THE RIPPING FRIENDS** — 54,95

- **THE SCORPIONS KING: SWORD OF OSIRIS** — 52,95

- **SHREK SWAMP KART SPEEDWAY** — 49,95

- **SONIC ADVANCE** — 54,95

- **SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2** — 44,95

NO VE DAD

- **CONSOLA POKÉMON MINI AZUL + PARTY MINI** — 49,95

- **CONSOLA POKÉMON MINI MORADA + PARTY MINI** — 49,95

- **CONSOLA POKÉMON MINI VERDE + PARTY MINI** — 49,95

- **POKÉMON PINBALL MINI** — 14,95

- **POKÉMON PUZZLE COLLECTION** — 14,95

dreamcast

DREAMCAST (A patir del 3 de mayo)	89,95
CRAZI TAXI 2	39,95
DINO CRISIS	22,95
DUCATI WORLD	17,95
FERRARI 355 CHALLENGE	24,95
METROPOLIS STREET RACER	29,95
MONACO GRAND PRIX R. SIMULATION 2	17,95
NBA 2K 2	39,95
PHANTASY STAR ONLINE 2	39,95
RESIDENT EVIL 3	22,95
SONIC ADVANCE	22,95
SPIDER-MAN	11,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	11,95
TOY RACER	5,95
VANISHING POINT	17,95

gb color

GAME BOY COLOR	79,95
BEAR IN THE BIG BLUE HOUSE	41,95
BLADE	17,95
COLIN MCRAE RALLY	34,95
E.T. EL EXTRATERRESTRE	42,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	37,95
MONSTRUOS, S.A.	39,95
NY RACE	19,95
POKÉMON CRISTAL	39,95
REISDENT EVIL GAIDEN	37,95
SHREK	37,95
THE FISH FILES	34,95
THE LEGEND OF ZELDA: O. OF AGES	34,95
THE LEGEND OF ZELDA: O. OF SEASON	34,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	17,95

Nintendo 64

BANJO-TOOIE	72,95
DONKEY KONG 64 + M. EXPANSION PAK	74,95
LODE RUNNER 3D	29,95
MARIO PARTY 3	57,95
MARIO TENNIS	57,95
MONACO GRAND PRIX R. SIMULATION 2	34,95
NHL PRO' 99	27,95
PERFECT DARK	62,95
POKÉMON PUZZLE LEAGUE	72,95
POKÉMON SNAP	29,95
POKÉMON STADIUM 2	67,95
SUPER SMASH BROS.	54,95
THE LEGEND OF ZELDA 2: M. MASK	74,95
THE LEGEND OF ZELDA 2: O. OF TIME	54,95
TUROK: RACE WARS	32,95

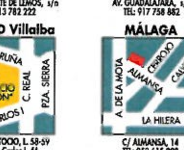
pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo de 2002.

Informática y videojuegos

- **A CORUÑA** — C/ Donantes de Sangre, 1. Tel: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ Rodríguez Carracido, 13. Tel: 981 599 288
- **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** — C/ Adriano VI, 4. Tel: 945 134 149
- **ALICANTE** — C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía, s/n. Tel: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ Padre Mariana, 24. Tel: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — Av. de los Limones, 2, Ed. Fuster Júpiter. Tel: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ Cristóbal Sanz, 29. Tel: 965 467 959
- **ALMERÍA** — Av. de la Estación, 14. Tel: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C.C. Porto Pi Centro, Av. I. Gabriel Roca, 54. Tel: 971 405 573
- **BARCELONA Manresa** — C.C. Carrefour, Local 12, Avda. Països Catalans, s/n. Tel: 938 730 838
- **BALEARES Ibiza** — C/ Vía Púnica, 5. Tel: 971 399 101
- **BARCELONA** — C.C. Barcelona-Glories, Av. Diagonal, 280. Tel: 934 860 064
- **BARCELONA** — C.C. La Maquinista, Local B-31, C/ Ciudad Asunción, s/n. Tel: 933 608 174
- **BARCELONA** — C/ Pau Claris, 97. Tel: 934 126 310
- **BARCELONA** — C/ Sants, 17. Tel: 932 966 923
- **BARCELONA** — C.C. Diagonal Mar, Av. Diagonal Mar, 3. Tel: 933 560 880
- **BARCELONA Badalona** — C/ Soledat, 12. Tel: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. Montigalà, C/ Olof Palme, s/n. Tel: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallès** — C.C. Baricentro, Local 37, Autopista A-18, Salida 2. Tel: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C/ Alcalde Armengou, 18. Tel: 938 730 838
- **BARCELONA Mataró** — C/ San Cristòfor, 13. Tel: 937 960 716
- **BARCELONA Mataró** — C.C. Mataró Park, C/ Estrasburg, 5. Tel: 937 586 781
- **BURGOS** — C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León. Tel: 947 222 717
- **CÁCERES** — Av. Virgen de Guadalupe, 18. Tel: 927 626 365
- **CÁDIZ Jerez** — C/ Marimanta, 10. Tel: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — Av. Rey Don Jaime, 43. Tel: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C.C. Zoco Córdoba, L. 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n. Tel: 957 468 076
- **GIRONA** — C/ Emili Grahit, 65. Tel: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ Morería, 10. Tel: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ Recogidas, 39. Tel: 958 266 954
- **GRANADA Motril** — C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión. Tel: 958 600 434
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — Av. Isabel II, 23. Tel: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ Luis Mariano, 7. Tel: 943 635 293
- **HUELVA** — C/ Tres de Agosto, 4. Tel: 959 253 630
- **JAÉN** — Pasaje Maza, 7. Tel: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — Av. Doctor Múgica, 6. Tel: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. La Ballena, Local 1.5.2, Ctra. General Norte, 12. Tel: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº de Chil, 309. Tel: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3. Tel: 928 817 701
- **LAS PALMAS Vecindario** — C.C. Atlántico, Local 29, Autovía GC-1, Salida 28
- **LEÓN** — Av. República Argentina, 25. Tel: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ Doctor Flemming, 13. Tel: 987 429 430
- **MADRID** — C/ Preciados, 34. Tel: 917 011 480
- **MADRID** — Pº Sta. María de la Cabeza, 1. Tel: 915 278 225
- **MADRID** — C.C. La Vaguada, Local T-038, Av. Monforte de Lemos, s/n. Tel: 913 782 222
- **MADRID** — C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, s/n. Tel: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ Mayor, 58. Tel: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26. Tel: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ Madrid, 27 Posterior. Tel: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. Burgocentro II, Local 25, Av. Comunidad de Madrid, 37. Tel: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — Av. Portugal, 8. Tel: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5. Tel: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. Parque Corredor, Local 53, Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5. Tel: 916 562 411
- **MADRID Villalba** — C.C. Planetocio, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46. Tel: 918 492 379
- **MÁLAGA** — C/ Almansa, 14. Tel: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — Av. Jesús Santos Rein, 4, Edif. Ofisol. Tel: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ Pasos de Santiago, s/n, Edif. Condestable. Tel: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ Pintor Asarta, 7. Tel: 948 271 806
- **PONTEVEDRA** — C.C. Vialia, Local 6, Estación de Renfe, 36002 Pontevedra
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ Elduayen, 8. Tel: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ Toro, 84. Tel: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ Ramón y Cajal, 62. Tel: 922 293 083
- **SEVILLA** — C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n. Tel: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. Pza. de Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n. Tel: 954 915 604
- **TARRAGONA** — Av. Catalunya, 8. Tel: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. Zoco Europa, Local 20, C/ Viena, 2. Tel: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ Pintor Benedito, 5. Tel: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. El Saler, Local 32 A, C/ El Saler, 16. Tel: 963 339 619
- **VALENCIA Torrent** — C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4. Tel./Fax: 961 566 665
- **VALLADOLID** — C.C. Avenida, Pº Zorrilla 54-56. Tel: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — Pza. Arriquibar, 4. Tel: 944 103 475
- **ZARAGOZA** — C/ Antonio Sangenís, 6. Tel: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ Cádiz, 14. Tel: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

CSP

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €
IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ________ C.P. ____
Provincia ________ Tf. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-05-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

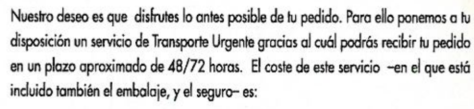
Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 € Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO**. (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

pedidos por internet **www.centromail.es**

Guilty Gear X.

Deprimente: no hay otra palabra para clasificar la conversion a PAL de *Guilty Gear X* para PS2. ¿Porque deprimente? Pues porque todos los extras de la versión japonesa (2 nuevos personajes, ilustraciones, *intro* de mas de cinco minutos, nuevos escenarios, etc.) han sido totalmente suprimidos. Aún me cuesta comprender el por qué de semejante estropicio, ya

que encima de que tengamos que tragarnos los juegos a 50 Hz (las compañias están emperradas en no poner la opción de los 60 Hz) tambien somos los últimos en recibir cualquier tipo de extra. Señores, un poco de seriedad, que el mercado de los videojuegos es un mercado muy caro, y si nos traen juegos a Europa, que los traigan bien o, de lo contrario, que se queden en Japón o donde sea.

Javier «Goreman» Calderón, Ferrol (A Coruña)

CARTA DEL MES

Saga Final Fantasy

Simon (vía e-mail)

«Simon Returns», para amargar vuestras insignes lumbreras con más interrogantes sobre ***PSone****:*

■ *Teniendo FF8, ¿me recomendarías comprarme otro de la serie?*

■ *Estaba pensando en comprarme un juego de lucha 2D, ¿Qué tal están los «Vs» de* ***Capcom****?*

■ *¿Qué tal está Shanghai para mi consola?*

■ *¿Alundra o Breath Of Fire IV?*

■ *¿Hay algún juego estilo Dungeons & Dragons de* ***Capcom*** *para mi consola?*

■ ***Posiblemente FF8 sea el más flojo y complicado de la saga. Cómpratelos todos.***

■ ***Te recomiendo encarecidamente que esperes un par de meses hasta la salida de Capcom Vs SNK Pro (sí, saldrá en España para PSone).***

■ ***Visto un Shanghai, vistos todos. No creo que sea una revolución visual y jugable.***

■ ***Alundra es mucho más largo, más complicado y más divertido que Breath Of Fire IV.***

■ ***Lo más parecido que vas a encontrar es Legend.***

VF4 y T4 en Triforce

Antonio Alonso (vía e-mail)

Hola ***Doc****. Soy un lector de vuestra revista desde hace muuucho tiempo. Ahí van mis preguntas:*

■ *¿Crees que hay tanta diferencia gráfica entre* ***GC*** *y* ***Xbox****? ¿Más que la que hay entre* ***GC*** *y* ***PS2****?*

■ *Si* ***Xbox*** *va a tener su versión de Metal Gear Solid 2, ¿por qué* ***GameCube*** *no?*

■ ***Sega*** *+* ***Namco*** *+* ***Nintendo*** *= placa Triforce ¿Triforce= Tekken 4 + Virtua Fighter 4?*

■ ***Entre GameCube y Xbox no existe tanta diferencia. Ambas han aparecido casi a la vez en el mercado. Por supuesto, GameCube es más potente que PlayStation 2.***

■ ***Porque hace mucho tiempo Microsoft firmó un acuerdo con Konami para distribuir algunos de sus juegos en PC. Suponemos que el acuerdo aún existe y quizá sea aplicable a los títulos creados para PlayStation 2.***

■ ***No parece muy posible, pues teniendo en cuenta que los dos juegos ya funcionan en los 128 bits de Sony, lo más probable es que sus secuelas sí sean creadas bajo el hardware Triforce.***

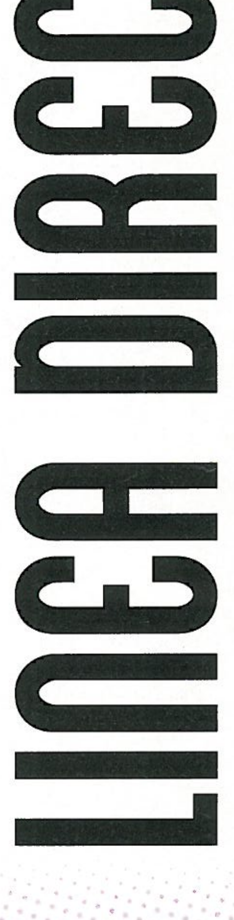
Resident Evil 4

Diego Antonio Carbonell (vía e-mail)

Soy un peruano fanático de su revista y tengo unas preguntas:

■ *¿Saldrá Resident Evil 4 para* ***PlayStation 2****?*

■ *¿Saldrán KOF2000 o KOF2001 para* ***PS2*** *o* ***Dreamcast****?*



Final Fantasy IX

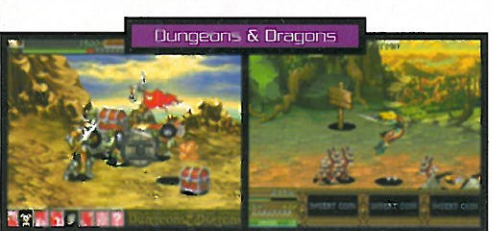
Legend

Abajo, una pantalla de la versión ***Dreamcast*** *de* ***CVS Pro****, de próxima aparición en* ***PS2****.*

KOF 2000 DC

Los dos últimos King Of Fighters aparecerán en versión doméstica. KOF2000 en ***DC*** *y KOF2001 en* ***PS2****.*

Dungeons & Dragons



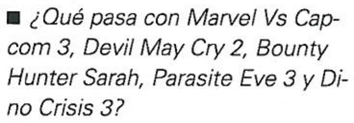
Capcom Vs SNK Pro

KOF 2001

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc

El primer Virtua Fighter creado para los 128 bits de **Sony** es una explosión de calidad gráfica y la más impresionante jugabilidad.

Final Fantasy XI

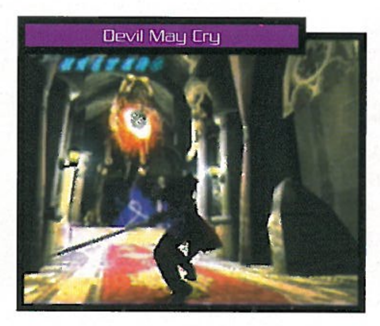


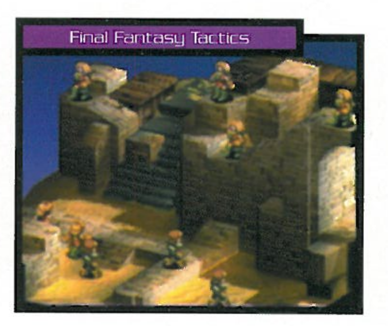
TERMOMETRO

CALIENTE. El catálogo que acompaña el lanzamiento de **GameCube**. Cantidad y calidad.

TEMPLADO. Este mes, del catálogo de **Xbox** sólo podemos destacar el genial *GunValkyrie*.

FRÍO. El nuevo *ISS2* para **GameCube** dejará fríos a los más fanáticos de la saga.





■ *¿Qué pasa con Marvel Vs Capcom 3, Devil May Cry 2, Bounty Hunter Sarah, Parasite Eve 3 y Dino Crisis 3?*

■ ***Para PlayStation 2, Capcom está preparando una versión que se jugará on-line. El próximo RE, (RE: Zero) aparecerá para la nueva consola de Nintendo, GameCube.***

■ ***King Of Fighters 2000 está a punto de aparecer para Dreamcast. La edición de 2001, creada por Eolith, será convertida a PlayStation 2 antes de que finalice este año.***

■ ***Sobre MVC3 Capcom no ha dicho nada sobre el juego, sólo se rumorea la aparición de personajes de DragonBall. De DMC2 aún no se sabe nada. Bounty Hunter Sarah sólo llegó a salir en Japón. Respecto a PE3, Square está ocupada con títulos como FFIX y su Play Online. DC3 está a punto de aparecer en Japón como Gun Survivor 3: Dino Crisis.***

Square y Nintendo

Pinto Rudy (vía e-mail)

*¿Qué tal, **Doc**? Esta es la primera vez que escribo y espero que me aclaren estas dudas:*

■ *¿Ha pensado **Capcom** en desarrollar Devil May Cry 2?*

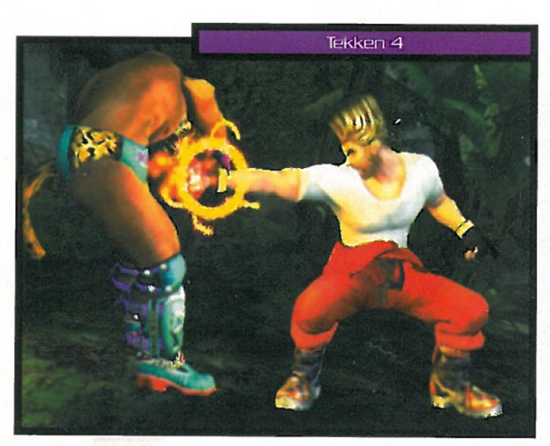
■ *Me enteré que **Square** desarrollará para **Nintendo**, ¿tendrán en mente algún Final Fantasy para **GBA** o **GameCube**?*

■ *¿Se sabe algo de una tercera entrega de Killer Instinct?*

■ ***Suponemos que estarán pensando en su desarrollo, pero aún no han dicho nada.***

■ ***Por ahora, el primer título que Square desarrollará para Nintendo es una versión de Final Fantasy Tactics para GBA.***

■ ***Rare está volcada en el desarrollo para GC y, seguramente, tienen preparación un nuevo Killer Instinct para GC.***



La saga Dino Crisis dará nombre a la tercera entrega de Gun Survivor.

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Abel Granados. Pues macho, no me ha llegado ningún email. Yo creo que debes volver al metodo tradicional. Mi direccion es sgolfo@yahoo.es, pero los dibujos los prefiero en papel, ya que por correo electrónico los soléis mandar de poca calidad y no puedo publicarlos (la resolución para papel es 300 pixels por pulgada, y no 72, pedazo necios).

Dark Daw. Muy bien, muy bien. Así me gusta, que me escribas casi todas las semanas, que me mandes fotos tuyas y de tus amigas... Vas aprendiendo. Lo dicho, un par de semanas más y hasta te daré un masaje gratis.

Adolfo. Que vaya a ser tu cumpleaños no te libra. Sólo piensa que vas a ser un año más melón, un año más ridículo. Y haz las paces con el Yeti, que perdure el amor entre los Trolls. Y vaya, ya se que andas berreando en Top Games en Zeta Flaix. Espero que no arruines la cadena.

La devoradora de culebrones y revistas

Nico & Seba, Sevilla

*Querido y estimado **Golfo**, sus más fervientes seguidores queríamos complacer a vuesa merced y queríamos pedirle que nos perdonase con su infinita bondad... ¡Anda ya! Veta a la m...*

■ ***Qué susto me habíais dado, creía que por fin aprobasteis parvulitos y os llegó de golpe la madurez. Menos mal que seguis igual de gilis, mendrugos.***

Seguros que el poco espacio que tienes últimamente se debe a que con tantas bacanales con los «machos afeminados» de la revista no tienes tiempo.

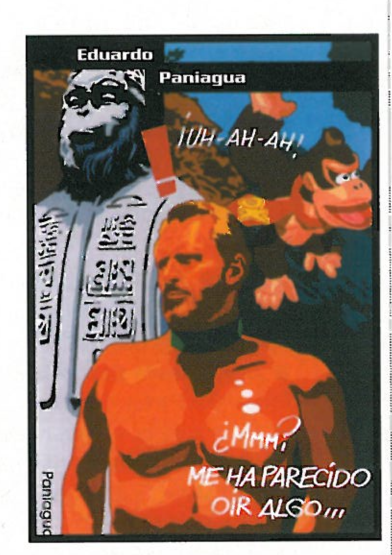
■ ***Carnaval del humor. Pasen y vean como los payasos mutilados Nico & Seba sacan de la chistera frases que ellos creen que son ingeniosas. Que tiemblen los humoristas de Noche de Fiesta.***

El resto de necios no capta el espíritu de la sección y se insultan entre ellos o a otros redactores en lugar de insultarte a ti. ¿Serán asquerosos cobardes?

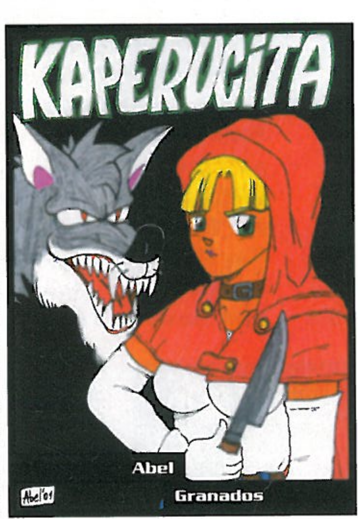
■ ***Ahí tenéis razón, pero que no os tomen como ejemplo, que tenéis menos creatividad que los letristas de Georgie Dann.***

Adiós caracol mariquita asexuado, hemos perdido el tiempo.

■ ***Tiempo, neuronas, la virginidad de vuestro aparato digestivo... Habéis perdido de todo.***



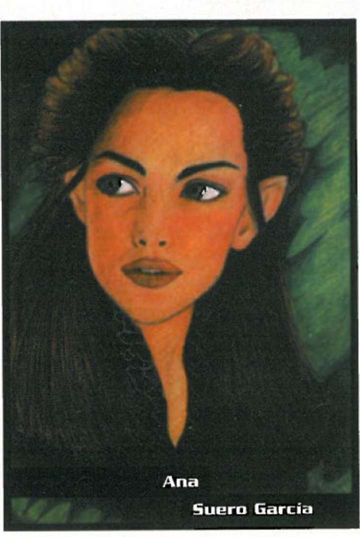
Ya sé que me repito más que los de Operación Triunfo, pero Eduardo es, con diferencia el más fiel de mis súbditos. Y además de no fallar ni un mes, me regala auténticas obras de arte que os restriego para que veáis lo lerdos que sois.



*Esta versión «heavy» de Kaperucita de **Abel** me sirve para reiterar que es el primer dibujo suyo que recibo desde hace unos meses. Ya tardas Abelcete.*

TOP NECIO

1. **Dark Daw** — La reina de los emails
2. **Jorge, el escanista de la gorra** — Se me fue la pinza y me como el tarro
3. **Nico & Seba** — Los sátrapas macilentos
4. **Óscar del Moral** — El trabajador errante y herrado (con H)
5. **Dani Rodríguez** — Cuando la naturaleza se equivoca



*En este dibujo, la simpar Ana nos hace un retrato de Arwen, el personaje de **El Señor De Los Anillos** que llevó a la gran pantalla la guapetona Liv Tyler.*

Mega Top te regala la súper-mochila de «Operación Triunfo»

En plena gira de los chicos de «Operación Triunfo», la revista Megatop te ha preparado este mes un regalo súper exclusivo: la mochila de la Academia de Artistas de Operación Triunfo, con las fotos y los autógrafos de los tres finalistas del popular concurso, David Bisbal, Rosa y David Bustamante. Además, encontrarás un reportaje sobre los conciertos que ya se han dado, así como una entrevista con Rosa, la representante de España en el festival de Eurovisión el próximo 25 de mayo en Estonia. Para los fans de Star Wars, lo explicamos todo sobre el próximo filme, titulado Episodio II. El ataque de los clones. En la sección de consolas, hallarás un análisis detallado de todos los videojuegos que salen al mercado coincidiendo con el estreno del nuevo filme de Star Wars. ¡Ah! y un completísimo reportaje sobre GameCube, la consola que Nintendo lanza el 3 de mayo. No te pierdas tampoco la segunda entrega de la guía coleccionable de las ediciones Oro, Plata y Cristal de Pokémon. Ni las informaciones sobre la estancia de Britney Spears en España, donde promocionó su primera película, Crossroads: Hasta el final, y los videojuegos en los que te enseña a bailar; así como los últimos lanzamientos en vídeo y DVD de los filmes Harry Potter y la piedra filosofal e Inteligencia Artificial; y el primer grupo virtual de la historia, Gorillaz...Todo esto y mucho más este mes, en Megatop.

Llegan las maravillas de Square a PlayStation 2

Los genios del RPG, la compañía japonesa Squaresoft, prepara su avalancha de títulos para los próximos meses. En este número disfrutaréis con las previews de Final Fantasy X, Final Fantasy XI y Kingdom Hearts, sus tres grandes propuestas dentro del género de los juegos de rol para este año. Para aquellos que guardéis con ansia la conectividad de la consola con la Red, os contamos en exclusiva las características de Socom, el primer juego que, a partir de Navidad, nos permitirá jugar on-line. De temática bélica y con múltiples cualidades, ofrece la posibilidad de que hasta 16 personas participen simultáneamente. Os contamos qué es lo que prepara Eidos para su nuevo Tomb Raider. Tekken 4 y Virtua Fighter 4 nos muestran su poder, dispuestos a hacer que el género de los beat'em-up recupere su protagonismo. Medal of Honor: Frontline, Spiderman: The Movie y el resto de lanzamientos del mes, también tienen su parcela de protagonismo en la revista. Dos guías completas: Blood Omen 2 y Drakan: The Ancients' Gates. Un DVD ROM exclusivo con demos jugables de ICO, Mike Tyson Heavyweight Championship, Vampire Night y los títulos de la serie Platinum Dead Or Alive 2 y Formula One 2001. En tu quiosco, revista más DVD por 6 Euros.

Regrabadoras de DVD y CD-ROM

Este mes PC PLUS presenta todo lo necesario para crear y editar sus propios DVD y Video-CD: unidades regrabadoras de DVD y CD-ROM, y software de autoría. También encontrará comparativas sobre ordenadores y 21 placas base destinadas a los últimos procesadores AMD e Intel del mercado. Tampoco faltan los análisis de hardware y software de primera magnitud, como la Creative Sound Blaster Extigy, Pentium 4 a 2'4 GHz, AMD Athlon 2100+, GeForce 4 4600 ó el nuevo Pentium 4 Mobile a 1'4 GHz, integrado en un portátil de Compaq. Además, con este número se regalan dos SuperCD cargados del mejor software. En ellos, destacan el programa PADRE para la declaración de la renta 2001, las versiones completas de Maya Personal Learning Edition, Satori Photo XL, Easy Office 2001, 602 Pro PCSuite 2001, y un acceso gratuito a la Enciclopedia Universal Online de Micronet hasta el 30 de junio. A esto se añaden juegos completos y demos, actualizaciones para productos de Microsoft, y mucho más.

Biohazard Zero. Esta es la primera imagen que circula por la red del próximo lanzamiento de **Capcom** dentro de la serie *Resident Evil*. En un principio se planteó su lanzamiento para **Nintendo 64**, pero se descartó la idea en fases tempranas del proyecto. El argumento tiene lugar antes que cualquiera de los otros títulos de la serie. Aún no se conoce fecha de lanzamiento exacta, pero se prevé que aparezca antes de 2003.

Star Ocean 3: Till The End Of Time. Este es el título completo de la continuación de la saga que empezó en **SNES** y que más tarde visitó **PSone**. La tercera entrega aparecerá para **PS2** este verano en **Japón** y está siendo desarrollada por **Enix** y **Tri Ace**, al igual que las anteriores. La historia comienza 400 años antes que *Star Ocean: The Second Story*. Se tratará de un *RPG* con unas batallas en tiempo real donde intervienen tres personajes.

Everquest. El popular *RPG On-line* para **PC** tendrá su versión para **PS2**. El juego se apunta a la moda de los universos persistentes y nos propone una aventura medieval a través de reinos fantásticos. La conversión para los 128 *bits* de **Sony** será un juego completamente nuevo y no una adaptación como cabría esperar. Aparecerá en la primavera de 2003 en los **Estados Unidos** y soportará tanto conexión a banda ancha (cable/ADSL) como a través de modem USB.

ULTIMA HORA

KONAMI

Castlevania:WNC

White Night Concerto será el título de la segunda entrega de esta gran saga para **GBA**. En un principio el juego estaba siendo desarrollado para **PS2** como una secuela del clásico de **PSone**, *Symphony Of The Night*. El título está protagonizado esta vez por **Jeust Belmont**. Aparecerá en **Japón** el proóximo 6 de junio, e incorporará muchos elementos de **RPG** y exploración.

Afortunadamente ***Konami*** *ha aprendido de sus errores. Ahora, no os tendréis que dejar los ojos para ver algo.*

CAPCOM

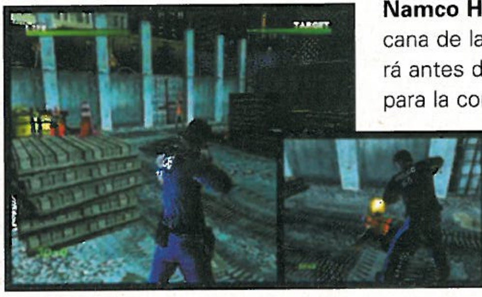
Onimusha 2...

Capcom acaba de anunciar que ***Onimusha 2: Samurai's Destiny***, la secuela de uno de los juegos con más exito de **PS2**, aparecerá en **Europa** este próximo verano. La acción transcurre trece años después de lo acaecido en *Onimusha: Warlords*. El protagonista es **Yagyu Jubei** y busca la venganza del maligno **Nobunaga**. Por otra parte, **Capcom** se dispone a lanzar dos nuevos títulos en **Japón**. *Gun Survivor 3*, que dejará el universo *Bio Hazard* en favor de *Dino Crisis*, y un arcade de conducción *Auto Modellista*.

Este es el nuevo entorno que presenta la tercera entrega de la saga Gun Survivor.

NAMCO

Dead to Rights



Namco Hometek, división americana de la compañía nipona, lanzará antes de fin de año este *arcade* para la consola de **Microsoft**. Con bastantes elementos en común con *Max Payne*, nos pondrá en la piel de un policía injustamente acusado que busca venganza.

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

MORE CRASH!

Xbox™: un territorio nuevo para Crash Bandicoot

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Ntra. Sra. de Valverde, 23
28034 Madrid, España
Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30